2005年 总第197期



Popsoft

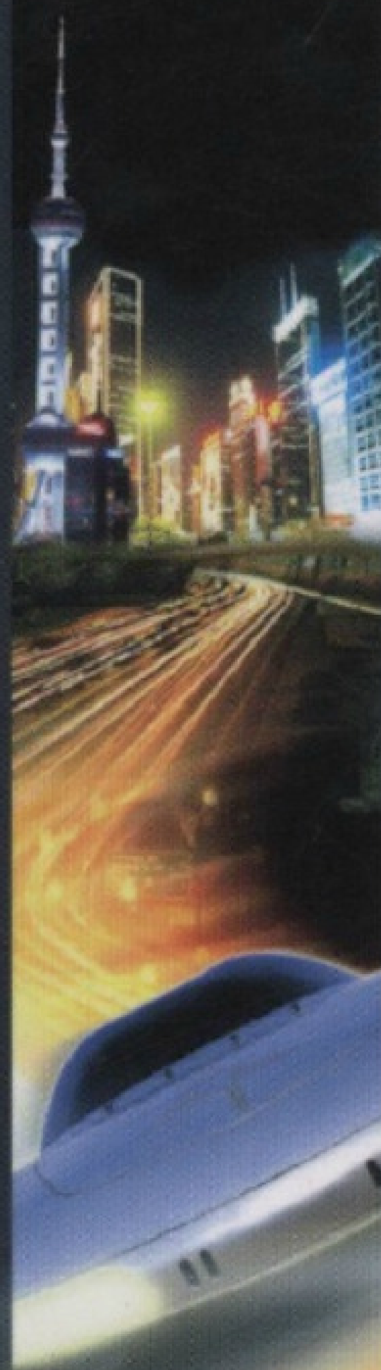
半月刊

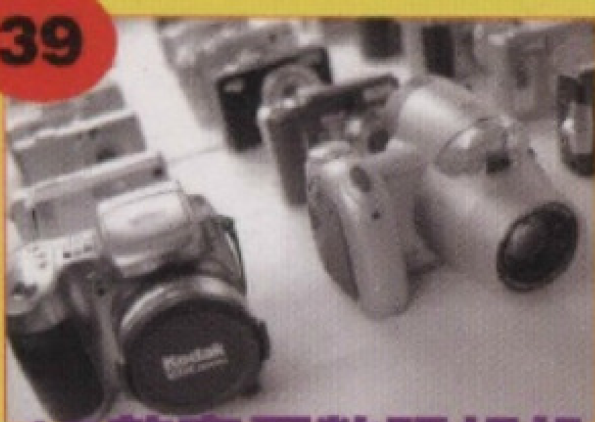
大众软件®

www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

12

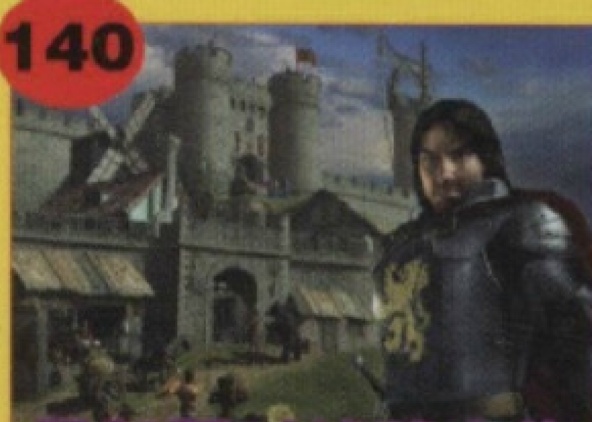




39 18款家用数码相机 横向评测



106 E3 2005 本刊记者赴美现场报道



140 最新即时战略大作 《要塞2》完全攻略



ISSN 1007-0060





剑侠情缘II
Online
jx2.kingsoft.com
中华武侠，正宗功夫
十大门派·三百多种武功技能
二十多条发展路线
·名师指导，少林、武当、峨眉各门派武功完美呈现，真正微操真正
·一百余种秘籍
武侠王者再现江湖
西山居十周年献礼巨作
6月15日剑试天下
详情请关注官网jx2.kingsoft.com
KINGSOFT
北京金山软件有限公司
西山居

中国移动通信
CHINA MOBILE
移 动 通 信 专 家

NBA来到我的地盘





我 的 地 盘 听 我 的

出大事儿了！动感地带升级，NBA也跟我结盟啦！闯NBA现场、抢NBA礼品，跟NBA球星碰头聊天……

现在加入动感地带，没准还能拿到NBA常规赛入场券，玩转"NBA冠军家乡之旅"！享受XXXL号的特权，

我就是M-ZONE人！"动感地带"（M-ZONE）——**我的地盘，听我的！**

客户服务热线：1860 话费查询专线：1861

www.m-zone.com.cn

奖项设置 | 特别大奖：04-05赛季"NBA冠军家乡之旅"，共2个名额（可各携亲属1名）

一 等 奖：05-06赛季 常规赛门票，共10张

二 等 奖：斯伯丁篮球（M-ZONE&NBA联盟珍藏版），共1000个



参与资格 | 现在入网的新M-ZONE人，或一次性充值300元以上的老M-ZONE人

活动时间 | 2005年7月1日～2005年9月30日

本次活动最终解释权归中国移动通信有限公司所有

下期预报

实用软件：Virtual PC VS Vmware

数字码头：随身听耳机欣赏与导购

网络时代：网络风格癖

攻城略地：《青蛇2》完全攻略

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立
何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年06月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目 录

2005年第12期 总第197期



CONTENTS 目录

2005年第12期 总第197期

游　美　故　事　数　则

在美国期间，但凡问路，只要能听明白我们的英文，无不热情指点，或为引导。一次，在一路口我们手捧地图问路于一青年，恰其戴耳机，又值人行道放行，遂未有表情奔跑而过，我们也未在意。不想数分钟后，人行道再次放行，此青年复奔跑而回，询问我们是不是刚才和他打招呼要问路，然后热情告知，方才离去。

又一次我们在一商店询问充电器是否有售，恰该店无货，店员遂介绍我们另一家商店。由于彼此语言沟通尚有不明，我们又拿出地图询问。此时该店员手机来电，其未有迟疑直接关掉电话继续给我们在地图上指路，直到我们明白，互致谢意后，才拿起电话反拨回去。

5月19日中午，《大众软件》美国E3报道组记者笞笛突将数码相机丢失，寻找不见，遂前往Lost and Found登记，完全是抱着死马权当活马医的心态。不想前去却发现已有人送到，保安简单询问了型号、里面拍了什么照片后就交还了回来。不好说美国人都是活雷锋，至少这次是碰到了。

再说晚上在展览中心门口等车，人数众多，但所有人都自发排队。蜿蜒数十米，一度半天没有车来也无人抱怨、争抢。后来还真有人突然站在队首等车，此人白种，20多岁，体态胖，光头，蓄胡须，看来哪里的人都有三六九等，也不足为奇。这糙汉突然转身问身边的人，此处是否在排队等车，然后满脸通红，对着整个队伍非常害臊又非常大声地说Sorry，然后跑向队尾。

如此事例还有很多，如乘坐地铁，购票全凭自觉（只有自动售票机），进出站根本无人查票（也无验票机）。以我们特别观察，人人均能自觉购票。只是在China Town（中国城）的车站上我们看到了用中英两种文字书写的警告牌“乘车均须买票，所有车站均有探头”。再有就是汽车礼让行人。初到之时，过一无信号灯的人行横道，发现两侧车辆均整齐地停在停车线后，无一抢行。当时以为都是在等红灯，后来发现根本没有灯，只是在礼让行人。每日去洛杉矶会展中心，均乘坐轻轨，在PICO站下车。下车后要穿越铁路线，此处行人、汽车、火车，混杂通行，既无立交桥，也无过街天桥、地下通道，连国内铁道路口的道杆也没有，全靠自觉却井然有序。

此等事例虽小，却处处可见。在美期间或也见形迹可疑之人在街上游荡，或看报纸之上言洛市黑帮兄弟近4万。但我还是想说，城市建设我们也许一日千里，已然不在美国之后，但直面现实，在文明礼貌素质方面我们还差了很多，真的需要我们每一个人从自身做起。

King@popsoft.com.cn
完成于美国洛杉矶

America

林晓：每期我都希望给大家带来点新鲜礼物，但这不容易，因为我们的杂志不是超市，随时可以从货架上拿东西。很多读者朋友来信希望得到游戏海报，所以这期就为信投的幸运读者准备了两种游戏海报。为网投读者准备的钥匙扣虽然小，但很精致。其实奖品方面，我们这次读者调查提供的奖品很丰厚。详细情况请查阅今年11期或者10期杂志的“读编往来”栏目，特等奖可是右边这个价值15000元的戴尔超轻薄型笔记本电脑啊！



TOPTEN 投票幸运读者名单

写信投票：方法与选票见每期杂志中所夹的读者咨询卡



幸运读者将获得右图所示的游戏海报

北京	朱　梁	四川	秦　川	浙江	何繁荣
吉林	孙伟栋	河北	王晓伟	新疆	余　阳
河南	朱　启	辽宁	杨金成	山东	李　志
云南	杨　芸	湖南	王卓越	上海	林小平
湖北	罗　俊	甘肃	李爱云	甘肃	刘彦清

网络投票：投票地址 http://topten.popsoft.com.cn



幸运读者将获得右图所示的 WCG 珍藏版精美钥匙扣一个

山西	杨　靖	安徽	张路宇	上海	张基刚
广西	莫锦雄	北京	郑　伟	广西	范　敏
江苏	王　龙	河南	李　涵		

手机投票：查询地址 http://www.popsoft.com/sms/topten.htm



幸运读者将获得右图所示的三种游戏周边产品中的一种

130XXXX9001
135XXXX0079
135XXXX1193
135XXXX7840
138XXXX5009

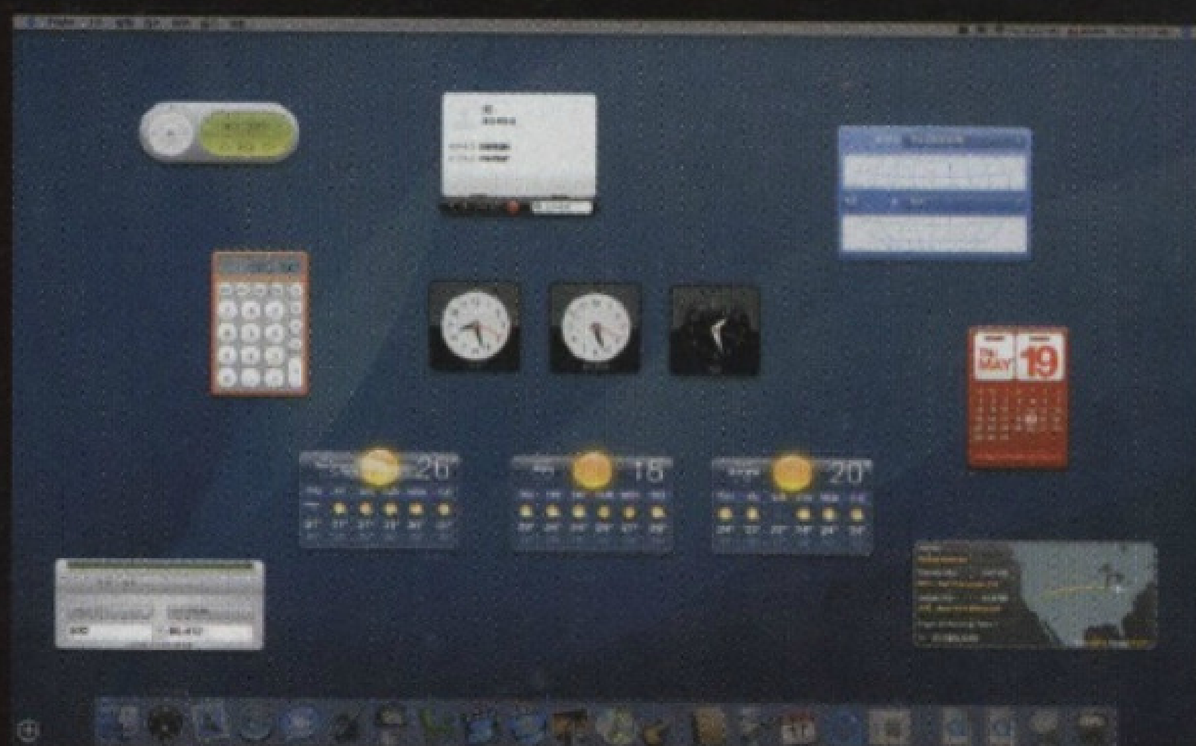
手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

苹果推出新操作系统“Tiger”

■本刊记者 星尘

4月29日，Mac OS X 10.4 “Tiger” 在苹果电脑公司的零售店和授权经销商的专题活动中正式上市。Tiger拥有超过200种全新功能和创新，包括桌面搜索技术Spotlight及一种被称为widget（构件）的应用程序Dashboard，用户可通过这款软件即时访问诸如天气预报和股价等重要信息。


图为Dashboard

苹果公司首席执行官Steve Jobs说：“Mac OS X Tiger是目前所开发的桌面操作系统中最富创新意识，同时也是最安全的。Tiger中像Spotlight和Dashboard这样具有开创性的新功能，将改变人们使用计算机的方法，而我们的竞争对手将疲于复制这些技术。”

Spotlight是苹果公司开发的一种新的桌面搜索方法，藉此它可找到几乎任何对象——电子邮件、联系信息、约会、图像、PDF等文档。它会自动组织查找内容并即时显示结果。由于Spotlight技术完全构建于操作系统的核心中，当文件发生变更时它会即时自动更新，因此系统资源占用少。苹果公司已将该搜索技术合并到了几种Tiger应用程序中，包括Mail（邮件）、Address Book（地址簿）、Finder（查找程序）和System Preferences（系统参数选择）；另外几家第三方开发商，也将在未来数月内推出带有Spotlight搜索技术的应用软件。

Dashboard是一组被称为widget（构件）的全新辅助型应用程序。这些构件可在屏幕上迅速弹出，帮助用户即时了解像股价、天气预报、航班跟踪、度量单位、汇率和电话簿等这样的信息。用户只需点击一下，其所喜爱的Dashboard构件就会即时出现并显示最新信息；再点击一下，这些构件又会立即消失，用户的屏幕马上恢复原状。Tiger带有14个构件。由于Dashboard以像HTML和JavaScript这样的标准网络技术为基础，第三方开发人员可轻松创建新构件，以便用户添加到其Dashboard上。

Tiger中的iChat支持全新的H.264视频编/解码器，可创建多达10个人的音频会议以及最多4个人的视频会议，其情形就如同他们坐在会议桌前一样。Safari中内置有功能齐全的RSS阅读器，多个RSS对象可合并到一个易于阅读的界面中，以创建一个用户自己的个人新闻剪报服务。

Mac OS X 10.4 “Tiger” 于4月29日下午6点起，在苹果的零售店和苹果授权的经销商处全面上市，单用户许可建议零售价为1500元人民币。Mac OS X Tiger家庭装是一种单一套装、5用户许可，其建议零售价为2300元人民币，同时苹果公司还提供批量价格和维护价格。P

半月看点

AMD支持《星战前传3》首映式

5月18日，AMD公司宣布，除了为制作《星战前传3——西斯的复仇》提供计算机处理器外，它还是5月16日在伦敦莱斯特影城举行的该影片“庆祝日”活动的技术赞助商。通过采用AMD技术的计算机系统，乔治·卢卡斯在制作《西斯的复仇》过程中利用基于AMD64技术的系统，在一个不间断的创作流程中，实时地执导3D对象——从设计银河系和未来的城市，到编排超高速的动作场面。《星战前传3》的制片人Rick McCallum表示，“邀请AMD与我们一同参加此次在伦敦举行的盛大庆典是对他们所做贡献的适当回报。”AMD数字媒体和娱乐总监Charlie Boswell则表示，“通过消除在电影创作方面存在的传统技术障碍，AMD64技术让创作者——对于这部影片来说就是乔治·卢卡斯——在艺术创作和计算能力之间取得了平衡，从而让想象力可以自由地发挥。”此外，Alienware分别在北美和欧洲推出了采用AMD Athlon 64 FX处理器的Alienware Aurora：星球大战专版电脑。



金山截获网银大盗 某共享软件作者有作案嫌疑

2005年5月16日，金山反病毒中心截获网银大盗木马病毒Win32.Troj.Banker.rc。此病毒会盗取用户网上银行（包括中国工商银行、中国建设银行、招商银行等）的账号及密码信息。如果用户在感染了该病毒的情况下，登录这些网上银行进行查询或支付时，就会被病毒记录下账号与密码，并通过电子邮件把其发送到病毒作者的信箱。在进行病毒样本分析时，金山反病毒专家发现，接收用户被盗信息邮箱的用户名与密码都写在病毒当中。登录此邮箱，不仅有感染病毒的用户发来的邮件，其中记录了用户登录网上银行的帐号、密码等相关信息；另外，此邮箱中还有共享软件注册通知。反病毒专家推测，一种可能是此共享软件作者制造了网银大盗木马病毒，另一种可能是此邮箱被盗用。金山反病毒专家希望此病毒制造者立即向公安机关投案自首。

“2005中国国际商业智能大会”在京举办

2005年5月24日，由中国信息化

推进联盟主办的"2005中国国际商业智能大会"在北京举办。本次大会的主题是：有效整合信息资源，全面提升企业竞争力。大会以让更多的行业和企业了解商业的智能为目的，同时还针对近两年来的市场特征和发展趋势以及市场对企业竞争力新的要求扩大了议题范围。本次智能大会以智能解决方案、商业信息安全、商业信息存储技术作为重点研讨和展示内容。会上，IBM、明基等众多厂商派出代表并发表了演讲。

艾讯科技全国巡回研讨会闭幕

近日，由艾讯科技（AXIOMTEK）主办的"行业解决方案全攻略"5月全国巡回研讨会于上海闭幕。此次研讨会得到了中国计算机行业协会、中国计算机用户协会等多家业界权威机构的鼎力支持，首次亮相的11款产品受到企业代表们的广泛关注，现场即提出对网络安全产品及无风扇嵌入式产品的应用需求。研讨会始于5月11日在深圳开展，并延展到广州、成都、西安、北京、石家庄和南京，最终于上海站闭幕。上海交通大学信息安全工程学院李建华副院长出席并发表了主题演讲。来自艾讯科技的ECP事业部副总经理李明宪、存储解决方案销售总监陈怡源、IPC事业部产品经理杨展孝、BDM（Business Development Manager）部门产品经理商志宏等，则发表了题为"无风扇、宽温嵌入式产品解决方案介绍""低功耗、双显于行业中的应用策略""网络应用平台全系列产品"等多场主题演讲。

AOC成为网吧行业首选显示器品牌

由新浪网主办的"中国百强网吧颁奖暨连锁网吧采购峰会"于近日召开。会上除了对中国百强网吧进行颁奖外，还对目前网吧现用产品品牌进行了统计——最终AOC冠捷显示器以23.9%的市场份额，成为网吧行业唯一首选显示器品牌。冠捷科技中国事业部AOC品牌销售总经理周伟君现场发表了主题演讲，并推出了针对网吧的AOC"1、2、3标准服务"：一年上门，两年全保，三年有偿服务，同时推出"不断炊"备机方案：2小时响应、8小时问题解决。

财 报

NVIDIA新财年第一季度创新高

2005年5月17日，NVIDIA公司公布了2006财年第一季度（截止到2005年5月1日）的财务数据。该季度公司销售额达5.838亿美元，相比2005财年第一季度的4.719亿美元，增长了24%；净收入为6 440万美元，稀释后每股收益为0.36美元。而2005财年第一季度的净收入则为2 130万美元，稀释后每股收益为0.12美元。"公司业务全面恢复增长。"NVIDIA公司总裁兼首席执行官黄仁勋表示，"现在，我们有4个振奋人心的增长型业务——GPU、MCP、无线媒体处理器和消费类电子产品。此外，我们提前实现了自己旨在增加毛利的计划。"

戴尔首个财季实现强劲增长

2005年5月16日，戴尔公司宣布，在截止2005年4月29日的公司2006财年第一财季中，戴尔在全球各个区域市场、各个客户领域以及各个产品领域继续实现了快速增长，并表现出强大的盈利能力。同时，公司预计下一财季将会实现更高增长。本财季，戴尔在美国以外市场以及战略性产品和服务领域表现比较突出。美国以外地区的销售额同比增长了21%，占公司总营收的42%。来自存储系统和移动产品的全球营业额，则分别同比增长了49%和22%。戴尔本财季的营业额达134亿美元，较去年同期攀升了16%；净收益则达每股37美分，同比上升了32%，并创下公司发展史上的新纪录。

前沿技术

联想数码力推研发新成果

作为联想集团全球种子业务之一的联想数码近日透露，该事业部于5月份发布2005年第一批包括MP3、移动存储、

非常"7+2"接近终点

■本刊记者 冰河



此次华硕极限"7+2"探险队由王勇峰、王石、刘建、次落、吕钟凌、曹峻、孙斌、王秋杨和钟建民9人组成，于4月13日从北京出发，16日到达挪威小镇朗伊尔城并与本次活动的向导及先遣队员曹峻汇合；19日乘坐直升机到达Barneo营地后，开始徒步进行北极探险。前后历时6天到达北极点，徒步行进30英里，完成了步行全程150公里的探险历程。据探险队员介绍，本次北极点探险虽然提前完成，但过程较为曲折和艰难。由于受到活动组织公司风波的影响，计划向后推迟了5天；在飞往Barneo营地时，直升机雷达出现问题；天气变暖，北极出现了大量冰缝，给探险队带来了极大的困难。然而凭借着惊人的毅力，探险队最终提前到达北极点，顺利完成了探险活动。

此次探险活动中，数码产品扮演了重要角色。在探险活动开始之初，每个队员都配备了一部铱星电话、一款华硕W5A的笔记本电脑和一部带蓝牙的全球卫星定位系统——华硕A730。这些通讯工具就是探险队行进和与外界保持联系的保证。尤其是华硕W5A笔记本，重1.55公斤，携带方便；带130万像素的摄像头，功能强大，保证了探险队能顺利获取外界信息。

探险队归来之后，华硕科技于北京华彬大厦为探险队员接风，探险队员现场介绍了此次北极探险的详细情况。据悉，此次原计划一鼓作气完成"7+2"探险，但由于签证环节的问题，南极的探险将于年底进行。

打造中国动漫教育旗舰

——专访北京电影学院动画学院院长孙立军

■本刊记者 龙猫

近日，记者从第三届中国网络文化博览会组委会获悉，本届网博会将首次开辟动漫教育展示区，这是动漫教育第一次在部委牵头举办的展会上扮演重要角色。与此同时，北京电影学院也开设了动漫游戏专业，将在2005年内全面开展招生工作，而由政府牵头打造的北京电影学院动画基地楼也于近日投入建设。



动画学院主页上介绍了许多有关学院的相关信息

据称，2004年我国动漫产业产值约为80亿元人民币，2005年我国动漫产业及相关收入预计将达到近200亿元，而目前全国对动画设计人才需求的缺口大约在15万——也许正是在这样的背景下，北京电影学院动画学院才应运而生。动漫产业在中国是否有如此之大的发展潜力，这一学院的设立又将对中国的动漫产业发展产生怎样的推动作用？带着这样的问题，本刊记者采访了北京电影学院动画学院院长孙立军先生。

孙立军告诉记者，动漫游戏真正被称作产业，是从2004年才开始的。去年中央真正开始制订和落实具体的政策，比如广电总局出台的对动画片的创作补贴，文化部、信息产业部制订的活动，还包括几大部委制订的9个产业基地和4个教育基地等。孙立军认为，虽然动漫游戏是相对较新的一个产业，却存在着相当丰厚的利润和市场运作前景，如果动漫游戏产业要在中国得到更大的发展，就要得到政府的大力支持。以日本、韩国及美国等动漫产业发达的国家为例，这些国家的政府对动漫产业都比较支持。而中国政府对动漫产业的支持从2004年开始显现，比如杭州市政府，如果当地制作的动画片能在省级电视台播出，每分钟补贴500元；如能在中央电视台播出，则每分钟补贴1000元。这些对动画产业都是实实在在的支持，而不仅是一些口号。

对于北影动画学院的介绍和定位，孙立军表示，动画学院的前身——北京电影学院动画专业早在1952年就成立了，比如《三个和尚》《黑猫警长》《我为歌狂》等动画片的导演都毕业于该专业。北京市政府提出要打造北京动画、漫画、游戏产业基地，其中动画学院这一基地属于国家级，政府将投资1.2亿元人民币采购设备，这对电影学院来说是一个非常大的机遇。

当记者问到，对动漫产业化而言网博会扮演了怎样的角色时，孙立军回答：第一，这表示政府对动漫产业化的支持；第二，对动漫产业的发展起到了监管、沟通和交流作用；第三，推动了国内原创动漫的发展；第四，为国内外动漫产业搭建了一个高水准的交流、学习的平台。动画学院就是通过在第二届网博会的原创动漫游戏区的展示，获得了政府相关部门、社会各界的广泛关注和认同。去年李长春同志批示的国家级动漫人才培养基地已经开始建设，即将招生，预计扩大招生规模后，北京电影学院的在校生将达到5000人，教育跨度也将涉及动画、漫画、游戏、表演、配音、市场营销和产业管理等与产业发展相关的更多专业，这是动画学院未来两年所希望达到的规模。有了这样的规模，动画学院希望和世界一流的软硬件商建立一些培训基地和中心，既有学历教育，又有非学历教育；同时也希望能拿出一套比较完整的、系统的、能真正让学生学到东西的培训体系。只有这样，才能使这个行业获得源源不断的人才补充。P

数码相机在内的十几款新品，并将“一键复制、全三维动态防震、指纹识别”功能应用于系列新品中。“一键复制”是联想数码专门为新一代MP3播放器开发的特色功能，用户只需按一个键，便可将CD上的音乐编码为MP3文件，并复制到MP3播放器的闪存中；还可借助Internet自动搜索CD音乐信息，并写入MP3文件中。“全三维动态防震”则主要解决移动硬盘震动易损性带来的用户数据丢失的问题，采用此技术的硬盘，可承受大理石地面2米落差的跌落冲击。“指纹识别”移动硬盘则可智能采集学习指纹特征值，通过对手指的表皮层、角质层、真皮层进行3层皮肤特征识别，确保了识别的稳定可靠。

上市信息

优派2005新品全线发布

2005年5月18日，优派（ViewSonic）公司05年度周边产品新策略暨全线新品发布会在北京召开。会上优派发布了2005年键鼠策略和市场目标，展示了包括飙影派对CW2206、快捷键KC312、灵怡派MU209在内的11款2005年度新品。优派中国区副总经理曾淑芳在会上表示，键盘鼠标已不再是作为一种简单的易耗电子产品，它更是一种消费理念，是专业和时尚的标志，它的不断推陈出新预示着一个广阔的消费市场前景。面对市场的需求，优派将针对不同消费群体，从品牌推广、研



发设计和渠道拓展等多方面着手，整合优派已有市场优势，陆续推出更高科技含量、更贴近用户、更具性价比优势、更加时尚和有个性的各类新品。

IC一点通酝酿渠道变革

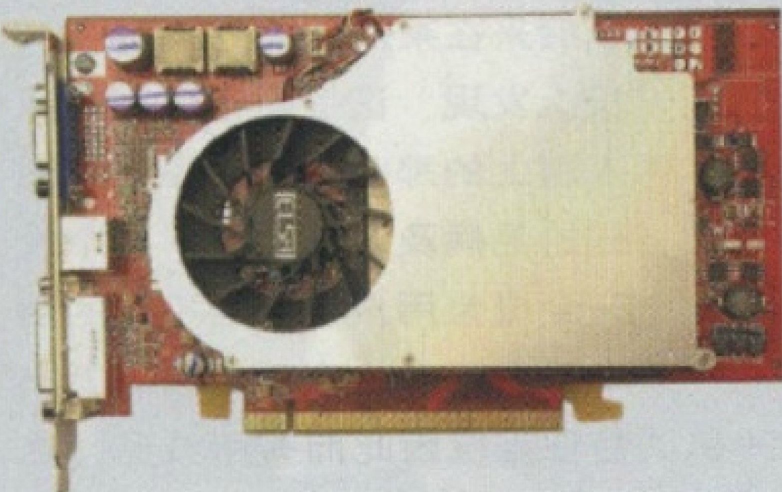
近日，由北京金诺软件技术有限公司自主研发，号称全球首家专业的IC（集成电路）即时商务平台和在线交易

服务平台IC一点通上市。据称，在设计理念上，IC一点通突出了即时商务的概念，让用户可在第一时间同合作伙伴进行交易，由此提高交易的效率和成果，并能为使用者节约大量电话费和库存管理成本。IC一点通可做到查询买卖IC的最新信息、在线进行询价报价和交易，通过即时通讯功能随时与其他用户沟通信息、洽谈业务，同时还拥有企业网络电话和一套IC库存管理系统，并可查询各种IC型号的历史参考价格、代换品、技术资料、原厂资料等信息。只要在同一个平台，用户就能随意切换各种功能，解决交易过程中的所有问题，达到方便实用的目的。

金河田JHP-630耳机上市

近日，金河田实业有限公司推出一款JHP-630耳机。以银灰和黑色为主色调；头带采用厚实的棉垫和胶垫包裹，以减小对头部的直接压力；伸缩带为硬塑料，且上面带有刻度标志。佩戴舒适，对耳的压力适中，而且右侧扬声单元可自由翻转作监听耳机用，并采用了镀金插头，降低了失真率。采用40mm强力高宝防磁式喇叭，音质表现较出色。**市场参考价：130元。**

艾尔莎夏季新品显卡上市



艾尔莎（ELSA）科技股份有限公司在夏季到来之际，向市场推出了旗下新一代PCI-E规格产品——幻雷者PX80XL显卡。该产品基于ATI的RADEON X800 Pro显示核心。核心频率为400MHz，显存频率高达980MHz；搭载256MB容量、256bit带宽的2ns GDDR3显存，全面兼容包括最新版本的DirectX、OpenGL等在内的主流图形图像拓展接口。采用了mBGA显存封装形式，相比目前市场中常见的TSOP显存封装而言，无论在电气性能、散热性能还是稳定性等方面均有不同程度的改善。**市场参考价：3599元。**

金百泰全彩MP3登场

金百泰科技日前向市场推出了MD-



305全彩MP3新品。该产品采用65 536色全彩OLED显示屏，进口高性能解码芯片。外观采用弧线棱角的方体形设计，搭配多种颜色和附件，并具有音乐、电影播放、图片浏览等传统MP3产品不具备的功能。**市场参考价：128MB/880元，256MB/980元。**

掌宝顶级MP4再升级

全球首款7英寸16：9大屏幕MP4随身影院——掌宝DP7010已于中国市场上市。该产品拥有7英寸16：9 LTPS（低温多晶硅）液晶屏幕，可支持高达720×480的D1标准；配备20GB微型硬盘，可储存约30部MP4格式影片、5000首MP3音乐或2万张数码照片。掌宝移动科技为掌宝DP7010 MP4随身影院提供全新的软件系统，支持多达8国语言，并且操作功能全面提升。老用户则可通过掌宝移动科技公司的网站下载全新版本软件。网址为www.mobinote.net。**市场参考价：6999元。**

促销新闻

买精英主板送256MB DDR2内存

近日，精英开展主板促销活动。凡在精英IT放心店中购买精英主板的用户，即赠送256MB DDR2内存。





羊肉的味道



■本刊记者 龙猫

随着北京的天气越来越热，近些日子编辑部突然流行起吃火锅，涮羊肉，还美其名曰“反季节而行，逆潮流而动”，每每稍有空闲便吆五喝六地钻进某个火锅店胡吃海塞。吃得久了，大伙不禁发出这样的感叹：如今火锅店越开越多，价格越来越便宜，可羊肉却越来越没羊肉味了。久而久之，众人也就默认了这样的事实。每到一处火锅店，如果遇到羊肉又干又“柴”，味同嚼蜡，大伙便佯装不知，照吃不误。而一旦偶有羊肉味道鲜嫩，膻气扑鼻，大伙必然要交口称赞：“嗯，好，有羊肉味！”

这荒诞的一幕也同样上演在国产手机业——如今国产手机厂商越来越多，真正能自己做出像样点手机的却似乎越来越少。据调查，目前的手机市场中至少有近百个手机品牌——这就比较奇怪了，因为到目前为止，信息产业部总共发放的手机牌照（包括GSM和CDMA）只有49张，归36个企业所有，那么近百个手机品牌又是从哪来的？

相信看过前几期大软的读者很容易就会知道答案，那就是“贴牌”。有的厂商有设计和生产能力却没有牌照，有的厂商有牌照却没有生产线，而有的厂商干脆什么都没有，只有一颗赚钱的决心。于是这三者经过取长补短的简单组合，便催生了这百十来种手机品牌。没有设计和生产能力不要紧，没有手机牌照也不要紧，只要有人愿意提供这些东西，我每卖出一部手机塞给他点钱便万事大吉。于是，这原本属于高科技领域的手机生产过程，也就简化得如同开火锅店般简单直接：开店并不需要自己有养羊基地或固定的配送渠道，反正羊肉哪里都买得到，只要有人卖，我的店就能开起来。如果有人抱怨我低价上来的羊肉又干又柴，味同嚼蜡，我就装作没听见，或者反斥他嘴太刁。反正没准下个月我就换个招牌改开理发店了，到时候他就是觉得不爽也没地方说理去。

不过，这一次该轮到一些浑水摸鱼者不爽了。混乱不堪的国产手机市场和质量投诉率居高不下的贴牌手机，终于惹恼了信息产业部，开始对市场上的贴牌手机进行检查，托普手机成了第一个检查对象。托普是一家比较老牌的手机制造商，在市场上也小有名气。据称，该公司是第一批获得信产部手机牌照的企业之一，却似乎并不具备强大的手机生产和研发能力，因此该公司便采取了“出售”手机牌照的方式来“生产”手机，致使一些贴牌生产的手机质量良莠不齐，这是招致信息产业部“特殊照顾”的最大原因。

早在2003年7月，信息产业部电信管理局就曾宣布，将严厉查处以任何形式向无牌企业出租手机牌照的厂商，将追究其责任，罚没其借牌非法所得，并对情节恶劣者处以取消其手机生产资格等处罚。而到2004年5月，信息产业部再次下发文件称要严肃处理各种贴牌。但实际情况是，即使经过信息产业部多次的检查，贴牌现象并没有得到多大改观。

面对托普遭此“厄运”，不少国产手机厂商非但没有表现出担忧和警醒，反倒摆出一副幸灾乐祸的嘴脸。一些号称国产手机“巨头”的厂商老总，一致表示“打得好”。他们在某次“产销衔接座谈会”上纷纷痛陈贴牌手机的种种劣迹，恨不得立刻将自己和“贴牌”二字划清界限，仿佛他们忘记了自己也是靠贴牌发迹的一样。还有观点认为，贴牌手机之所以突然成为众矢之的，主要还是利益使然。贴牌手机的大行其道，一方面冲击了TCL、夏新、康佳等老牌国产手机厂商的市场格局；另一方面，国家发改委正式公布了《移动通信系统及终端投资项目核准的若干规定》，手机厂商不再受过去严格的审批制度的限制，使以往贴牌生产的优势不再那么明显。于是，一边是这些国产厂商容不得贴牌手机抢占自己的“饭碗”；一边对新得到准入证的厂商而言，贴牌生产已成鸡肋，没有更大的利用价值。于是这些“巨头”们便决定“借刀杀人”，共同把榨干了油水的贴牌手机挤出市场。

然而令人尴尬的是，这些“巨头”的“羊味”似乎并没有因为他们和“贴牌”划清“阶级”界线而提高多少。前些日子，记者的同事风行水就讲述了一个关于国产手机的郁闷经历。

风行水的女友在数日前买了一部联想V858手机。据他说，其女友一方面看中了这部手机的外观，另一方面是出于支持国货的心理而选择购买这款手机的。可令人郁闷的是，新手机从买回来的第8天开始便频繁出现问题，主要表现为打电话、接电话或平常待机时会无故关机，电话接通就自动挂断的几率也非常大。由于超过了三包的7天包退期，经销商为他们更换了一部新机。然而新机使用不到3天再次出现同样的问题。忍无可忍的风行水最终选择了强制退机——由于超出了7天包退期，超过7天的部分要每天交纳一定数目的强制退货费，总计约100元，而这部手机的售价也仅为1000多元。最后，风行水的女友将自己的旧手机换了一套外壳继续使用——也就是说，这部手机除了为他们造成了一些联络上的麻烦和白白花掉100元钱外，风行水两人什么也没得到。从此以后，这件荒谬之事便成为编辑部的一桩奇谈。

记者后来在某知名手机网站V858手机论坛上发现，该手机不仅存在风行水两人遇上的那些问题，还有其他各种各样的毛病及设计缺陷；整个论坛几乎完全成为用户们发泄不满的空间，其中更有不少人表示自己对国产手机的信任程度因此而有所减退。这无疑是个危险的信号，然而认识到这一点的国产厂商却似乎寥寥无几，多数人还在自顾自地自我感觉良好，自顾自地自己的屁股还没擦干净就去指责别人的羊肉没羊味。据信产部电信管理局于2005年初对22个国产手机厂商、22种型号手机进行的质量监督抽查结果显示，其产品合格率仅为63.6%——不知面对这样的数据，这些厂商是怎样做到“自我感觉良好”的。

无论是自然淘汰也好，借刀杀人也罢，贴牌手机的消失只要最终能达到规范市场的目的就是件好事。然而，如果国产手机厂商们还一直这么自我感觉良好下去，它们的“羊味”也差不多要丧失殆尽了。没有羊味还卖什么羊肉，难道是“挂巨头卖狗肉么”？

轻薄型数码相机组人物样张（正文参见本期第39页）



Cyber-Shot DSC-W7



IXUS40



Caplio R2



E53



DC-V815



DIMAGE X50



μ DIGITAL500



C60



FinePixF450

功能型数码相机组人物样张


COOLPIX 5900


COOLPIX 7900


Caplio Gx


EasyShare Z740


PowerShot A520


FinePix E550


DIMAGE Z20


EasyShare Z700


Cyber-Shot DSC-S60

正面反面我都刻
——明基“光雕”刻录机

■晶合实验室 狂暴鸭



厂商： 明基电通（BenQ）　**上市：** 2005年6月
售价： 899元
附件： 软件光盘、5张LightScribe CD-R刻录盘
推荐： 喜欢装点盘面的DVD刻录用户
咨询电话： 0512-68251233

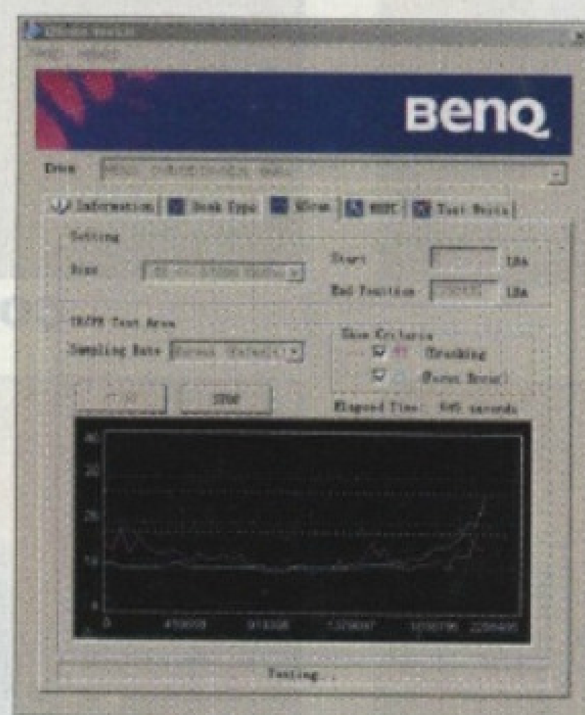
当DVD刻录机达到了16×后，便停止了在速度上的竞争，各厂商不约而同将眼光放在把更多功能集成到刻录机当中。明基新近推出的DW1625 DVD刻录机便是一款较有特色的产品，其所具有的“光雕”功能更是令人期待。

DW1625是一款具有LightScribe功能的产品，明基为其取了一个非常贴切的中文名字——“光雕”。LightScribe是由惠普发明的一项可用刻录机在CD或DVD上刻出标签图案的新技术，通过专用盘片、具有此功能的刻录机和标签设计刻录软件来共同实现。应用LightScribe技术光盘的非数据面（光盘正面）有一种厚度很薄的特殊涂层，它被称为“图像准备”涂层，其中的染料会在激光的作用下变色，在LightScribe刻录机中可刻录出相应的图案。此前只有在惠普生产的寥寥几款高端品牌机中才能见到LightScribe刻录机的身影，明基DW1625的出现无疑将此技术平民化，推动DVD刻录机向多功能方向发展。


含有特殊涂层的光盘正面

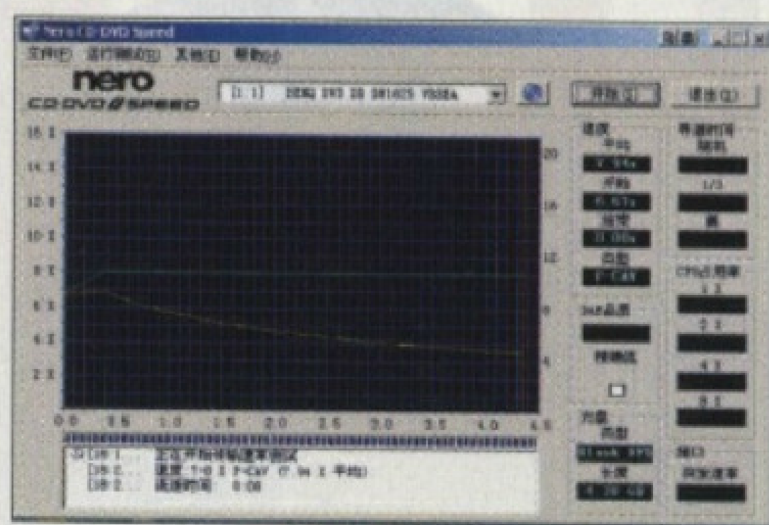
明基DW1625上捆绑了QSuite刻录机专属工具，主要包含QScan、TestWrite、WOPC、BookType等组建。其中QScan是一款测试工具，可测试TE/FE（轨迹错误和聚焦错误），由此来判断刻录盘的品质；TestWrite可对多种盘片进行模拟刻录；WOPC（Walking Optimal Power Control）可根据盘片来判定刻录速度，将废盘出现的几率降到最低。需要注意的是，并不是市面上的光盘都支持“光雕”，LightScribe内的光学定位器要先检查光盘内环是否有LightScribe控制区，以便识别盘片和对“光雕”图片进行精准定位。在耗材方面，零售市场上支持LightScribe的盘片较少，初期成本较高，但据明基有关人士介绍，后期支持LightScribe的刻录盘片有望降到10元以内。


实刻效果



明基QSuite工具

虽然是一款16×的DVD刻录机，但DW1625刻录各项指标并没有达到当前的最高水平，不支持16×DVD-R、6×DVD-RW、双层DVD-R等最新规格，但从实用性角度看并无大碍。刻录测试中，明基DW1625在发热量和噪声控制上表现相当不错，“光雕”功能刻出的盘面虽然是黑白的，但层次分明，最终效果令人满意。

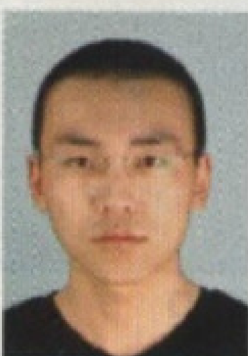


8×DVD-R的测速结果

DW1625测试成绩表

	最高刻录速度	平均刻录速度	刻录模式	刻录耗时
DVD+R	16X	11.93X	CAV	6分02秒
DVD+RW	4X	3.90X	CLV	14分33秒
DVD-R	8X	7.94X	P-CAV	8分08秒
DVD-RW	4X	3.96X	CLA	15分20秒
CD-R	40X	30.36X	CAV	3分13秒
CD-RW	24X	23.38X	P-CAV	3分40秒
DVD+R DL	2.4X	2.4X	CLV	45分
LightScribe	/	/	/	32分18秒





作为目前唯一一款可在国内零售市场中买到的LightScribeDVD刻录机，明基DW1625在性能和功能上无可挑剔。尽管初期售价稍高，但作为新品，也在可接受的范围之内。随着更多厂商的介入，盘片耗材成本可望进一步下调。届时，我们才能真正感受到“想怎么刻就怎么刻”、“我的光盘我支配”的感觉。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

8年神话的继任者
——漫步者R1200T多媒体音箱

■晶合实验室 别理我

厂商： 爱德发集团（Edifier） **上市：** 2005年5月
售价： 270元 **附件：** 说明书、相关连线等
推荐： 普通装机用户 **咨询电话：** 010-82853182

近年来漫步者一直未停止产品线的更新，随着中/高端产品的逐步到位，8岁“高龄”的R1000TC（包括北美版，下文通称1000TC）终于迎来了继任者——R1200T，后者能否延续R1000TC的经典？

和R1000TC相比，R1200T的线条明显向简约靠近，正面边缘取消了切削式的外形，有利于简化生产过程。音箱主色调调整为原木黄和黑色，这是近两年较流行的组合；箱体为中密度板全木质结构，原木纹贴皮质量很好，前面板和后箱体粘合部位缝隙较大，前面板采用仿皮革的贴皮，四角有防震脚垫。R1200T的整体外观较R1000TC有明显改进，作为低端2.0音箱，相信其外观能得到大多数用户的认同。


箱体正面可看到高、低频扬声器及仿皮革贴皮

R1200T采用主副箱体设计，和R1000TC一样具备两路模拟信号输入，提供总音量及低音提升旋钮，背板没有额外散热片；由于定位低端，附带的音频线是廉价的红白线。音箱放大器采用RC4558P+TDA7269ASA这一高性价比组合，延续了R1000TC较成功的放大器设计，虽然显得缺少革新，但考虑到低端音箱放大器的选择余地有限，延续以往的成功经验也在情理之中。R1200T标称输出功率为8×2=16W，变压器实际最大输出为25W，留有较大余地。

R1200T的箱体采用后置倒相式设计，扬声器组合为3/4英寸丝膜球顶（高频）加上4英寸复合纸盆（低频）；其分频设计很简单，只是一个2.2微法电解电容。其A路输入对高频进行了增益，效果非常明显，方便了部分用户；但我们还是推荐那些有经验的用户使用B路输入，使用软件均衡器进行更精确的调节（试听中我们均使用B路输入）。



两路模拟信号输入，A路有高频增益

R1200T音箱的开机状态一般，有轻微本底噪声，测试前我们进行了约2天的煲箱。它的频响范围涵盖70Hz～16 000Hz，虽然功率不大，但R1200T明显要比其前辈R1000TC的中气更足，同时中、低频也有一定进步；音色则趋向中性，没有明显的软硬和冷暖之分；高频部分没有给我们留下太多印象，既没有突出亮点，也没有太明显的缺陷。和同档产品相比，R1200T的中频表现相当优秀，在《月亮代表我的心》、《恰似你的温柔》、《矜持》等几首典型人声测试曲目中，饱满而有力，解析力很好，上下衔接（高频到低频）过渡自然。和大多数2.0音箱一样，R1200T的低频力量有限，但控制力强，在80Hz以上频段拥有较好品质，而再低则显得缺乏力度。和游戏、视频关系紧密的立体声分离度指标为≥40dB，是一个不错的成绩，试听表现也基本达到测试者的要求。


简单的电容分频方式



R1200T非常适合近场聆听，但受功率的限制，音箱相隔的距离不宜超过1米。作为R1000TC北美版音箱的继任者，R1200T将更多注意力放在了外观更新上，而内在品质得到平滑的、有限的改善。和同档/同类产品相比，它的主要优势集中在外观设计和中频表现上，后期如果在价位上有一定调整，将有更大的机会延续R1000TC的销售神话。



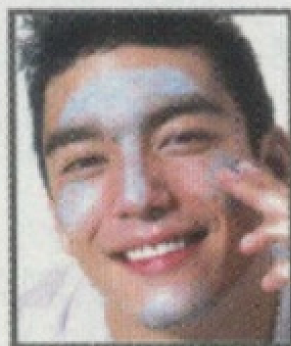
炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆



2005 大热卖
曼秀雷敦MEN'S男士护肤产品

炎炎夏日，长时间的户外活动容易令面部皮肤缺水，加上汗水，油脂，海水，都会令面部容易积聚污垢，引发黑头、痘痘及粉刺，影响仪容。想要和油脂污垢bye-bye，你需要注意男士夏日肌肤三大问题，立刻作出适当的护理。

男士肌肤三大问题：



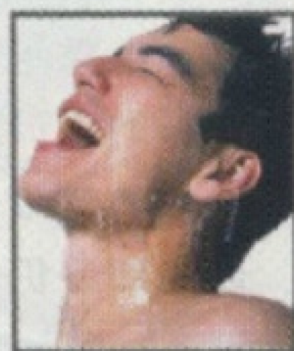
问题1：T字位分泌过盛

护理方法：T字位会分泌较多油脂，容易长出黑头和痘痘，因此应重点清洁这个部位。可选用一些采用活炭配方的洁面乳在前额、鼻尖及下巴，打圈按摩，以清水洗净。



问题2：粉刺、黑头及痘痘

护理方法：如出现黑头及痘痘，切勿胡乱挤出，以免留下疤痕。可选用磨砂膏(每周2-3次)，能有助预防黑头及痘痘等。



问题3：皮肤缺水

护理方法：T字位油，但双颊干，是因为皮肤缺水。洗面后记得涂上保湿成分较重的润肤液，滋润肌肤。





曼秀雷敦活炭深层洁面乳
Charcoal Face Wash

采用先进活炭洁面配方，像磁石般吸走毛孔内的油脂及污垢；细小的活炭微粒有效预防粉刺及黑头。蕴含日本柏树香薰成分，滋润及保持肌肤清爽，适合中性至油性皮肤早晚使用。

曼秀雷敦水份润肤液
Skin Veil

特有天然大豆卵磷脂抗氧化成分，优质角鲨烷，夏威夷果仁及洋甘菊精华，不但可舒缓敏感皮肤，而且滋润保湿，清爽不油腻。不含香料，适合中性至油性皮肤。



新

曼秀雷敦深层洁净磨砂膏
Facial Scrub

含天然核桃壳微粒子，能深入洁净毛孔污垢及去除死皮，有效预防粉刺及黑头，配合大量保湿因子及维他命E，使肌肤持久润泽，保持肌肤清爽健康。



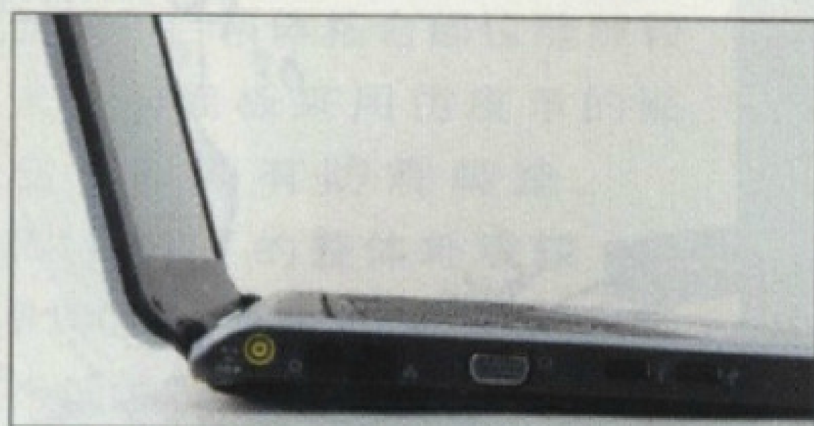
万元贵族——索尼Y18C笔记本电脑

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：索尼（SONY） 上市：2005年5月
售价：11199元 附件：无（送测样机）
推荐：追求时尚办公，对机器便携性有一定要求的商务人士
咨询电话：800-810-2228

索尼新近推出的商务机型VGN-Y18C在外观上秉承了索尼一贯的风格——优雅的工业设计和较为独特的设计理念，整体颜色由珍珠白与黑色搭配而成，机身细节部分处理得当，磨砂质感的外壳提供细腻的触感；边缘部分仍使用流线型设计修饰，显得流畅、简约、时尚。

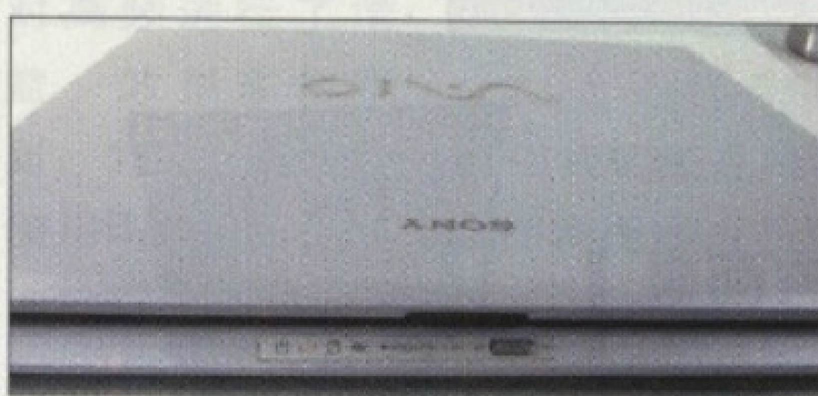
作为一款12.1英寸屏的笔记本电脑，Y18C采用键距为18mm、键程约为2mm的标准尺寸键盘，操控起来；键盘的回弹力比一般笔记本键盘强，手感略微偏硬；下方触摸板和左右按键相对键盘就有稍些小，虽然不会发生误触，但操作起来不那么顺手。



流线设计的屏幕连接处与机身左侧接口

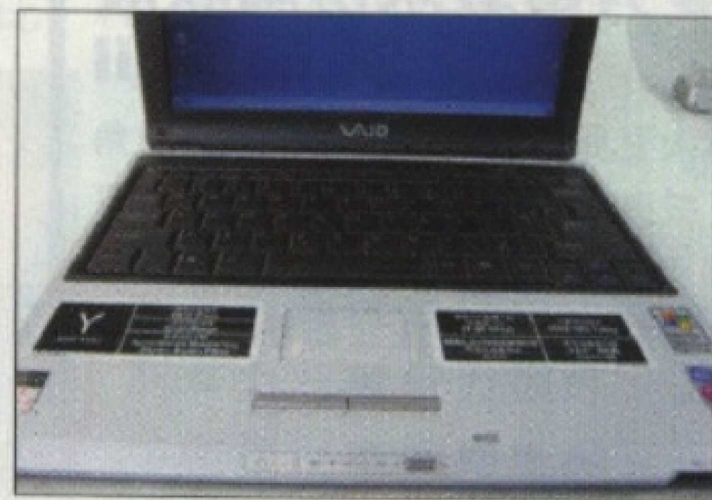
Y18C属于索尼主打轻薄便携设计的商用笔记本电脑，机身尺寸为285.7（长）×247.8（宽）×24.9(最薄处)/35.8（最厚处）mm，重1.69kg（含电池）；配置采用Pentium M 725（1.6GHz）处理器+i855GMe芯片组（集成显示核心）、12英寸/1024×768的XGA液晶屏、256MB DDR333内存、日立2.5英寸40GB硬盘（5400r/m），并内置802.11b/g无线网络模块，但没有内置光驱。Y18C并没有使用索尼其它系列的高端“瑰丽屏”，相同亮度下与瑰丽屏对比，色彩表现略有些干涩、泛白；其左右可视角度达到了150度，但上下视角仅为30度左右，若想获得最佳视觉效果，需要仔细调节屏幕角度。

Y18C的机身接口较少，左侧依次为两个USB 2.0、VGA、Modem、10/100M网络和电源接口，右侧分别为耳机、麦克风、带有直流输出的IEEE 1394接口（小4针）、PCMCIA插槽及出风口。在散热设计上，Y18C仍通过传统的铜管导热，用散热风扇把热量排出。实际应用中并没有感觉到机身有过热现象；但如果执行较占资源的大型程序，键盘区右上部升温明显，此时全速运转的风扇噪声稍大，并能感受到出风口附近的热气。将屏幕合起可看到正前方的指示灯与无线网络开关，右侧是记忆棒插槽，这也是索尼笔记本永远不会缺席的“标准”接口。

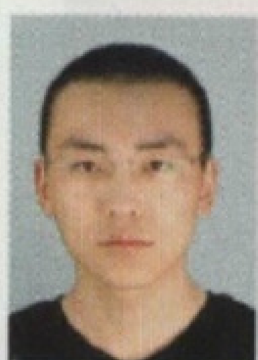


机身合上时的外观

Y18C标配11.1V、4800mAh锂离子电池，宣称电池续航时间长达6.5小时左右，但这应该是最大电池寿命模式下（即处理器频率和屏幕亮度等降低）的理想值；我们采用Battery Mark 4.01在最高性能模式下测试，结果为3小时46分钟。Business Winstone 2004得分为18.3，是不错的成绩，PC Mark 04 v130与3D Mark2001 SE的分数分别为2660、2477。可看出索尼Y18C能够满足一定的游戏要求，但其强项还是侧重于办公领域。5400r/m的笔记本硬盘拥有着较快的读写速度，但256MB的内存是其性能瓶颈所在，建议用户增加内存容量以获得更好的办公性能表现。



键盘与触摸板



作为近年来索尼继V505后推出的又一款12.1英寸屏笔记本电脑，Y18C在性能上有着不错的表现，加之上市不久2000元的大幅度降价，拥有相当诱人的性价比。测试样机没有提供多余的附件与操作软件，但索尼自主开发的应用程序都以简单易用为主，相信很多人能在短时间内掌握。资料显示其11119元的售价并不包含外挂光驱，消费者购买时需注意。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



动作游戏利器
——北通神鹰限量版振动手柄

■晶合实验室 魔之左手

北通的神鹰限量版振动手柄是其最近推出的产品，其造型和功能等方面和北通神鹰手柄基本一致，只是采用了更加炫目的红黑相间色外壳。

这款手柄采用USB接口，基本上是标准PS2手柄造型，握把下方有手指槽，上部则贴有防滑橡胶，便于长时间握持，即使略微出汗也不会影响稳定性。它提供了方向键、8个游戏按键、2个模拟游戏摇杆和5个功能键，不过其一体式的8角形方向键更容易按出斜向，其CLEAR键是特有的按键，可解除Turbo键的预设功能。在正常握持条件下，其模拟摇杆挡住了中央部分的功能键，无法用拇指顺利按到这些键。它支持按键编程，可轻易使出各种“必杀技”。

厂商：北通（Betop）
上市：2005年5月
售价：118元
附件：驱动盘、说明书
推荐：动作游戏玩家
咨询电话：020-38736400



我们采用了FIFA 2005、《真·三国无双》等游戏进行测试，其响应速度、按键力度、握持手感都相当不错；而其振动功能尽管可增加一些游戏乐趣，但在拟真度方面还远远不够。尽管没有什么特别的功能，但拥有酷酷外形和完善功能的北通神鹰限量版不失为一款相当不错的游戏手柄。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

“轻”装上阵——轻骑兵低端小将C3500M

■晶合实验室 别理我



厂商：中北高科 上市：2005年5月 售价：158元
附件：说明书、相关连线等
推荐：低端装机用户，尤其是学生
咨询电话：800-810-0141

C3500M是轻骑兵新近推出的一款低价位音箱产品，除音量旋钮和装饰用的线条外，其机身整体均为黑色，给人素雅清爽之感。虽然是低端产品，但C3500M的外壳贴皮质量和密闭性都还不错；卫星音箱个头不大，低音炮也被设计成立式结构，外形瘦长，适合空间狭窄的使用环境。和同门的C3300相比，C3500M的扬声器小了一圈，卫星音箱由3英寸改为2.5英寸，低音炮由5.25英寸改为4英寸。音箱的放大器部分由1颗4558D和3颗TUC2030组成，额定输出功率只有2×1.2+2.4＝4.8W，功率储备约8W，显然是为低端用户设计。

C3500M的高频回放乏善可陈，上探能力相当有限；而中频回放表现不错，有一定解析力，温暖的音色也容易讨好人耳；虽然功率不大，但低频还是有一定力度（当然，需要控制好音量）。该音箱立体声分离度尚可，游戏、视频中的定位效果较好，较好的低频能起到烘托氛围的作用。



C3500M的音质表现中规中矩，和其低廉的售价还是相匹配的，音色较润、温暖；但音箱功率较小，无法满足较大的听音环境。这是一款针对性较强的产品，无论外观还是扬声器都采用小型化设计，相对低廉的售价值得向囊中羞涩的学生群体推荐。P



炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★★

成也萧何，败也萧何

——对“民办游戏教育”责难背后的反思

■本刊记者 心鹰

心理学上认为：人都有具有趋利避害性、都是存在惰性与守旧性的，对于他们熟悉的事物往往更容易接受，因为那些事物包含着成功的经验，照搬总是容易的；相反，人们对于新生事物却存在着不同程度的抵触与恐惧，因为看不清的东西往往是最可怕的，要不说：第一个吃螃蟹的人是勇士呢。

随着气温一天天升高，夏天来临了。每年一到这个季节，社会上一些“特殊人群”就开始惶惶不安，这些人我们称他们为“毕业生”。与“学生”不同，对这些毕业生来说，7月不仅代表假期，还隐含着莫大的就业压力。不只是学生，无论是专科院校、本科院校、成人教育还是各种培训机构，每年的就业期也是他们最头疼的阶段。最近几年，中国的游戏产业像滚雪球一样越滚越大，这对其相关行业的拉动作用不言而喻，政府部门在积极倡导产业发展创新的同时，也渐渐开始注意对产业人才的培养和积蓄，“游戏教育”这个名词已经慢慢进入了人们的生活。我们开始明白，教育不仅仅是语文、数学，它还包含了更多的内容。就像西方一位教育学家说的一样：教育是一辈子的事。也许现在我们还不能做到西方的那种“终生教育”模式，但越来越多的职业培训机构开始应运而生，这不能不说是一件好事。不过，任何新兴事物在其发展的初级阶段都会存在着这样那样的问题，会被误解、责难甚至扼杀在摇篮里。就在最近，对于“游戏教育”的种种质疑开始升温，一些专业媒体打着专家的旗号评点着教育背后的种种“秘密”。在这些评点之中充斥了“谎言”、“虚假”、“铜臭”、“诱惑”等颇具杀伤力的字眼，光看题目就足以把读者的眼球牢牢吸住。很快，大众媒体也开始跟进，泼水、降温的文章一篇篇出炉。看着这些文章，记者不禁对“游戏教育”这个敏感的话题产生了兴趣，这些“质疑”究竟源自何处？游戏教育是一切“黑幕”的缔造者么？游戏教育的现状与未来如何？媒体的炒作是正义使然还是出于别的目的？责难背后又反映出了什么问题？记者带着种种疑问开始筹划这篇专题……

什么是游戏教育？

早年间曾经有过一种“游戏教育”的提法，大意就是在游戏中让学生受到教育。不过这种说法与我们今天谈论的“游戏教育”风马牛不相及。我们所说的游戏教育是指：专门为游戏产业提供人力资源的教育体系，这种教育体系是随着游戏产业的发展而兴起的（从本质上来说，任何教育体系的建立都是滞后于相应产业的发展，只有产业发展对人才需求增加了，相应的教育体系才会建立）。不单单是游戏，目前动画、漫画等方面的相关教育也在慢慢建立，只不过由于建立时间较短，这3项教育体系还没能完全分离开来，我们只能把他们笼统地统称为“游戏教育”。

在国外，游戏产业已经是一个非常庞大的产业。它的产业规模远远超过了电影、电视等其他娱乐方式。由于庞大的产业规模，国外游戏教育机构早已规模化和正规化。而在中国，动漫游戏真正成为“产业”，是从去年才开始。去年中央真正开始制订和落实具体的政策。比如说广电总局出台的对动画片的创作补贴，文化部、信产部制订的活动包括几部委制定的9个产业基地和4个教育基地等。差不多与此同时，中国的游戏教育开始兴起。

目前，中国的游戏教育机构分为学历教育与非学历教育，学历教育基本是一些国家大专院校开设的下属学院，它们有明确的专业分工，通常学习时间都比较长（2～4年），结业后学生可以获得国家学历证书；非学历教育大多是一些民办企业，它们属于职业培训，学习时间较短（一年以内），性质更倾向于社会人员的职前培训。

对游戏教育的“质疑”是什么？

由于学历教育类机构的教育时间较长，基本还没有毕业生，而时间较短的非学历教育机构有些已经输送出它第一批毕业生，也正因如此，一些矛盾开始浮出水面。为了了解问题的关键所在，记者走访了处于媒体炮轰风头浪尖的北京汇众益智科技有限公司（游戏学院），希望能在这里找到问题的答案。经过反复协商，汇众益智科技总裁李新科接受了记者的采访，为了能更深入的了解事实真相，记者随后也对学院进行了暗访。



北京汇众益智总裁李新科在接受记者采访。

质疑一：“60 万人才缺口”由何而来？对于“为何开设游戏相关课程”这一问题，接受采访的院校无一例外地回答是因为“国内游戏专业人才的缺乏”。在这些院校的宣传材料中，大多会提到一个数字：国内网络游戏技术人才的缺口高达60万人。中国游戏研发人才的市场果真有这么大吗？在媒体的报道中，“60 万人才缺口”这一数字是参考国外游戏市场的情况，以用户数量与研发人员数量之间的比例推算而来的。事实上，拥有100多亿美元市场规模的美国游戏业，其研发公司的从业人数不过2.5万人，其中还包括行政人员、市场人员与公关人员。若算上游戏发行和游戏分销，美国游戏业的总就业人数也不过12.5万人。再看国内，2005 年我国软件与信息服务业的国内市场目标为2500亿元，其预期从业开发人员规模为80万人。即便按照IDC预测的到2007年我国网络游戏市场将达到67亿元的规模计算，也无法得出“60 万”这一数字。——中国游戏教育现状透视（《家用电脑与游戏》2004年10期）

大众软件：请问游戏学院一直对外宣称的“60万”这个数字从何而来？

李新科（以下简称李）：说到游戏产业人才需求，数量无疑是非常大的，但具体数字却很难讲，因为游戏产业还是一个新兴的产业，目前还处于发展时期。根据国际数据公司（IDC）公布的统计数据，2003年，我国网络游戏市场的规模已达到13.2亿元人民币，比2002年增长45.8%，而到2007年，这个数据将达到67亿元人民币。IDC的报告还显示，中国网络游戏用户数已经达到1380万，比2002年增长63.8%，占同年互联网用户的1/5，这表明我国游戏产业已经进入迅猛发展阶段。预计到2007年中国网络游戏用户数将达到4180万，届时将占到互联网用户的29.5%。随着手机应用的普及而开始起步的手机游戏，也正在成为整个游戏领域一个新的增长点，预计到今年年底，我国的手机游戏市场规模也将达到5.5亿元人民币。我认为人才缺口“60万”应该就是根据这份调查报告再比较其他行业后得出的数字，这个数字并不是我们先提出来的。

大众软件：学院在招生的时候提出“60万”这个数字是不是一种炒作行为？

李：最初我们分析并引用了一些权威行业报告和其他媒体的报道，得到了60万的数字，这个数字本身存在了一定的不确定性，因为这60万人员可能包括服务人员以及相关产业的从业人员，60万的说法没有时间限制就意义不大了，比如，未来几年总量与目前需求肯定差异巨大。

大众软件：中国游戏产业人才的需求量究竟有多大？

李：就研发人员来说，目前存在3万人左右的缺口是不夸张的，未来3到5年按照现在产业的发展情况会达到20万。

不可否认，目前中国游戏产业正处于“市场增长迅速，人才极度匮乏”的局面。游戏学院的创立，一方面是看到了市场的需求和空白、抓住了商机；另一方面，也确实对中国游戏产业人才储备起到了相当积极的作用。且不论学院目前存在的问题，单以创立本身来说，这是对游戏产业有益无害的。许多人听到学院，总联想到中学、大学等等，而实际上，游戏学院是一家企业，和那些有政府拨款的大学不同，它需要生存，所以它也必然存在着一切企业发展初期具有的问题，这期间炒作之嫌恐怕难免。记者多方查证了“60万”这个数字的出处，但由于时间太久且来源繁杂，具体出处已无从查证。不过可以肯定的是，当年对于“60万”这个数字的热炒绝不仅仅是游戏学院一家，从北京青年报（四大行业晋身今秋求贤大户，游戏人才缺60万——北京青年报2004年9月13日）、新华网（网络游戏期待“国产”人才，缺口高达60万人——新华网2004年9月15日）、新浪网（游戏人才缺口高达60万，8000元月薪招不到人——新浪网2005年4月12日）等众多主流媒体上都能找到这个数字，有些文章甚至声称这是源引信息产业部的调查报告。**就在几个月前，“60万”这个数字还铺天盖地的印证着产业的繁荣，没过几天却忽然变成了最重要的批判依据，这究竟是媒体在炒作还是公司在炒作？**

质疑二：入学：全民大炼钢。“180天成就游戏设计与开发高手”，这是游戏学院最具煽动性的广告语之一。在4月4日某媒体上刊登的游戏学院的招生广告中写着：“招生对象：喜爱游戏并想在游戏业发展的有志之士”，游戏学院主页的“入学条件”中写着：“喜爱游戏行业，熟悉计算机及互联网，对游戏行业有足够的激情与热情，致力投身中国民族游戏产业发展事业”，并未提及任何学历或基础上的要求。游戏学院所招收的学员，大多也都是没有任何基础或经验的，无论在编程、美术还是策划方面，其中还有一些高中生，记者在调查过程中甚至了解到有一位年仅15岁的初中生。

师资：老师不如学生。目前游戏学院共有140多名老师，其中北京总部70多名，据游戏学院的一位老师透露：“学院中真正有游戏业从业经验的老师不超过10%，现在的情况可能更糟。至少我所了解的刚刚拿到上岗证的第六期、第七期教师培训班中的许多人，对游戏的陌生程度让人啼笑皆非。”所谓的“高级培训师资格证书”，也只是游戏学院内部发的教师上岗证而已。“最让人不可思议的是，培训这些教师的教师本身能力也有所欠缺，尤其是在专业技能上，在上面培训的教师专业能力不如在下面被培训的教师和学员，是经常发生的事情。”游戏学院的一位老师无奈地说。——谎言攻略——“游戏学院”真相探访（《家用电脑与游戏》2005年5期）

大众软件：您能解释一下外界所说的“只要交钱就能上课”的现象么？

李：首先我要说的是，游戏学院并非一所院校，而是一个游戏设计与开发人才的培训项目，该项目是由北京汇众益智科技有限公司联合信息产业部电子教育中心、香港职业训练局联合发起的专业游戏人才培训项目，目前该项目在全国有50多家授权培训中心，3000多名在校学员。有些人认为我们是给钱就录取，其实不是这样的。我们的招生简章上明确写着需要大专以上文化水平，这主要是考虑到学员的综合素质问题，因为做游戏是一个非常需要综合素质的工作。但也有个别学员可能没有达到大专学历，这部分学生基本都是有一定特长（比如文学或绘画）但年龄较小的，在招收这部分学生的时候我们会同家长进行协商并做一些能力测试。

大众软件：外界说学院“老师不如学生”，我们经过一些调查，发现也确有一些学生对教师质量存在不满，请问这原因何在？

李：有些学生反映老师教学中的种种不足，说实话，这也是我们比较头痛的地方。因为，在游戏行业内部，人才的需求量非常大，想找到一个专业的设计人员作为我们的老师不是容易的事情。而且我们招收教师的原则很严，没有真正能力的设计人员很难通过我们的考核。本来我们做了一些师资储备，但由于学员数量增长太快，这些教师数量远远不足，以至于现在很多教师的工作量都非常大。另一个难题是，把一名优秀的设计人员变成优秀的老师也需要一段时间的培养，很多教师在技术上是没问题的，但在教授课程的时候却存在着表达水平的不足。针对这种情况我们特别设立了自己的教师培训体系，任何一名将要走上课堂的“准教师”，都要先当学生，学习怎么当老师。



游戏学院的学生们在上课

记者采访之余在校区内四处“闲逛”、与一些学生“闲谈”，发现了一些问题。学生的素质有明显的差异，有的学生非常努力、在课堂上“霸占”了老师，但也不乏上课玩游戏、聊天的学生。在一堂美术设计课程上，记者拍到了一些照片，照片中可以看出，大多数学生还是在认真的进行学习，但也有人玩起了“魔兽”（在采访结束后，记者曾试着以一名普通入学者的身份打电话给学院，学院明确表示，如果达不到大专以上学历，是不可以进入学院学习的。据了解，这是学院最近特别强调的，但在以前，由于各地培训机构各不相同，确实存在着部分学生不符合招生标准的情况）。



教学一部经理董锐为记者介绍学院的教师培训体系

记者随即找到一位叫董锐的教师，与他做了将近半小时，对于学院的教师培训体系才有了初步的认识。感觉学院在师资方面的投入非常庞大（据介绍，学院的教师薪资水平基本相当于总裁，有的甚至更高），但有些投入却不能马上收回成本，这也是所有人力成本投资。因为人力资本投资不像普通成本，它的产品是“人”，或者说人力资源，也就是说它的投资回报期相对较长，培养一个人远比做一样东西困难得多。记者对于教师的水平问题采访了几名老学员，他们告诉记者，在刚来这里学习的时候，他们普遍感到教师的语言表达能力不过关，尤其是同那些高中、大学里的职业教师相比，很多东西并不能很好的表达。不过随着课程进行，现在这种情况已经好转了许多，大部分老师在上过几堂课以后，“肚子里的东西”才慢慢的显露出来。

质疑三：真真假假就业率。最终调查结果显示，游戏学院北京地区所有校区毕业生的总就业率不足10%，里面还有部分学生是自谋出路，并没有通过游戏学院推荐找到工作。其他地方的情况就更加不容乐观，上海分校24名毕业生中仅有两名解决了就业问题。这对于全国50多家加盟机构、3000多名在读学员来说，当然不是什么喜讯。

是是非非课程体系。据详细阅读过教材的人反映，这套教材基本上是东拼西凑的结果，许多内容来源于网络和一些知名作者在平面媒体上发表过的文章。——北京游戏学院16学员联名退学直指校方六大问题（京华时报）

大众软件：有些媒体对学院的教材提出了很多批评，学院的教材到底是不是“垃圾教材”？

李：现在行业内存在着两种看法，一种看法认为应该用国外已经成形的教学内容，另一种看法觉得应该自己制作适合中国国情的教材，游戏学院方面更倾向于后一种看法。这是因为，照搬韩国、日本的教材，技术的先进性是达到了，但他们有很多东西是从西方转化出来的，理念不一定跟我们相通。这样培养出来的人才与我们本土游戏公司需要的人才相差甚远，这是一种资源浪费。我们希望培训机构要有中国本土化的教材，来培养我们自己本土化的游戏设计人才。

大众软件：学生的就业情况究竟如何，当初入学时的就业承诺兑现了么？

李：说到就业，这也是矛盾最突出的方面。没有一家教育机构敢对学员承诺就业，我们也一样，这是对学员、对企业负责。但学生来这里学习很多就是为了就业，一旦就业选择和他们预计的出现差距，就不可避免的有了怨言。外界也把这个作为对当今“游戏教育”行业最大的质疑。那就是，培养出来的学生究竟有没有用？我要说的是：我们究竟需要什么样的人才？如果仅仅是学程序、学3D设计，那么并不算一个合格的“游戏人才”，一个做游戏的人必须了解策划、程序、美术甚至运营方面的许多东西，他才能知道自己想象出来的游戏有没有可能实现，我们要的不是游戏创意，是能具体做出来的产品。所以，我们在授课的时候更注重教授学生如何做游戏，很多程序、美术方面的知识还需要学生自己慢慢的积累。但总体来说，我们的就业率远比外界报道的多得多。许多媒体用一些不确实的数字作为依据，


游戏学院与各游戏公司负责人探讨合作。

这是很不负责任的。他们连我们究竟有多少学生拿到了结业证书都不知道却能算出就业率？目前游戏学院首批学员已经毕业，已通过结业考试及技术认证的总人数为117人；已落实工作单位并正式上班的人数为74人，就业率超过60%，在全国严峻的就业形势中，这已经是非常高的了。

记者为了了解学院教材的真实情况，特意找到一些使用2004教材的同学，向他们借用了旧版教材，然后又在公司拿到了2005新版教材。在与杂志社一些资深编辑的共同比对下，我们发现游戏学院在职业培训教材的形式上采用了美国的模式，也就是学员必须学习游戏涉及到的跨专业知识，如游戏策划、美术和程序；在每个专业的具体执行上又采用了日本的游戏教育模式，通过丰富的细节和小组项目来训练学员的操作性、执行能力和协作能力，同时提供了一些本土化特点非常鲜明的例子，如游戏的运营管理等，这些对于培养本土化人才确实能起到很好的效果。不过，这种“以面盖点”的课程体系也存在着不足，学生如果没有基础，学习起来就比较困难。每个学生都有自己擅长的方面，有的是美术、有的是文学，但要多项全能在短期内是不太可能的。学生在学习的时候，选择专攻自己擅长的方向，可能会对以后工作起到更好的效果。

就业问题也不是个新问题，哪怕是国家拨款的大专院校在就业率问题上也是“犹抱琵琶半遮面”的，这主要是源自中国普遍的年龄层次与社会模式（现在正处于“80”后人口爆发期）。现在业界的人才发展普遍呈现“橄榄型”结构（高端与低端人才较少，中端人才过剩），这并不正常（正常为“三角形”）。而现在的游戏公司，一方面对人才的需求很大，另一方面又不愿意要刚毕业的学生，总想着这个人拿来就用，这也影响了一部分学生的就业。当然，真正学习成绩优秀的学员公司方面还是抢着要的。记者在游戏学院的就业率统计表上看到，已就业的74名学员分别是北京CBD校区、北京中关村校区、北京天安门校区、北京安贞校区、上海威讯校区、大连沈阳校区的学员，他们自去年8月起到游戏学院，经过半年的脱产学习以及实习、项目开发等，完成了全部培训课程并顺利通过考试，部分学员如今已进入盛大网络、清华同方、中国联通、群胜科技、掌中为格等企业担任策划、手机程序开发等职位，其中有个别学员进入了韩国、美国等外企公司就职。

真真假假的媒体报道？

其实，在采访前，记者也对游戏教育机构存在着种种质疑甚至偏见，这可能根源于社会上那些名目众多的“计算机培训班”，在记者看来，那些都是骗钱的。看了几篇“质疑”、“泼水”文章后，对公司高层的访谈明显不能满足记者的好奇心。于是，记者找到了正在学院学习的两名学生孙彦超、卢磊以及一名已经进入工作岗位的学员杨寒，学院具体情况如何他们可能最有发言权，让我们来听听他们的感受，看看能发现些什么“新大陆”。（为了真实考虑，记者并没有对被采访者的口语化内容进行过多的修改）


卢磊（左）与孙彦超（右）

孙彦超（001-0411-011脱产班）：

我来自大连，原来在联想是软件工程师，负责商务软件的开发测试。不过工作了一段时间，我看不到自己的发展，不知道自己未来能做什么，而做游戏就是我的梦想，从小就是，于是我就来了这里。我的专长是美术设计，来学院之前我总是不知道如何把自己会的东西运用到做游戏上，也不知道能做什么样的游戏。在这里学习，最起码我有作品了（他向记者展示了他们小组制作的游戏策划案）！在这里的同学都是喜欢游戏的人，我们私下都是好朋友。我知道你来这里的目的，很多记者总想挖出点什么大新闻，最好是负面的，在我看来那些很多都是夸大其词。不错，学院是有这样那样的问题，不过很多根本不像外界嚷嚷的那样，你们可以去论坛看看，看看我们学员自己的回帖。有人强调找不到工作，我要说那只能怪他们自己，师父领进门，修行在个人，不是每个学生都努力学习的，你不努力，公司自然不要你。我现在马上毕业了，也在四处找工作，也会碰壁。很多公司都写着要求硕士以上学历、要求3年工作经


学生们的游戏策划作品

验。我倒想问问，这个行业一共才有几年？我现在在准备我的毕业作品，我相信只要有能力不愁找不到工作的。

卢磊（001-0411-011脱产班）：

作为一个游戏学院的学生，我不得不说两句。首先我要先声明，我不是为了挣钱而去游戏学院的，我是北京工商大学金融学专业学生，北京户口，和我同届的北京同学基本都被分配到北京和浦发银行了，那是很好的工作，起码收入稳定不用担心下岗。但做游戏是我的理想，并且我认为这个成本（学费）还是可以接受的，现在哪有投资没风险的？我游戏设计和运营已经学完了，我觉得确实学到了东西，起码我知道游戏计划书和运营书怎么写了，我去人大招聘会的时候看到游戏公司招人，确实要求有这方面的技能，所以我认为起码北京的这一家游戏学院还是负责任的。当然，不可否认理想和现实的差距还是很大的。我想做单机游戏，但现在大环境就是制作网游，我们班大多数人也是想做网游，所以要想实现我最初的理想看来很难，但我不会放弃的，我会坚持下去，可能有人认为我是个傻瓜，放着现成的工作不去做，非要冒这风险，但我起码去做了，我肯为了我的理想去冒风险、去付出汗水，总比有些人光说不练强。在我们班上的同学都是喜欢游戏的，我希望大家都能支持中国的游戏产业，而不要一味打击它，去讽刺贬低它。中国游戏业现在是畸形发展，并不正常。对比一下国外就很明显，一方面是技术原因，另一方面和那些不公正的报道也有关，我希望通过我的努力可以把技术方面的原因降低到最小。最后我想告诉那些想学游戏的人，无论是去哪，都要认真学，我们班当中也有不认真的，上课不写计划书就知道玩，那你来干什么？

杨骞（电话采访）：

我是北京科技大学毕业的，当年考大学的时候还没有游戏相关专业，说实话，我就想做游戏，于是我就报考了一个计算机相关专业。毕业以后，我一直在做3DMAX方面的工作，后来看到游戏学院的广告，想了想就来了。真的，我算是学到东西了。毕业后我来到中博联创，现在是一个小头儿，公司方面对我很满意啊（笑）。我现在又把我在学院的两个同学叫到公司来帮忙，组成了一个小团队，正在开发一款手机游戏，有时间你可以过来看看。我认为现在学院最大的不足就是对生源的把握，学员的基础参差不齐，可教材都一样。这就导致有些人能真正学到东西、有些人却很难上手，而且某些学员的态度不端正也会影响他的学习效果。把这些个人原因完全归咎于校方是不合理的。说白了一句话：看你想不想学了。

成也萧何，败也萧何！

中国的游戏产业方兴未艾，游戏教育也刚刚繁荣起来。在繁荣的背后，好的、坏的、善意的、恶意的声音此起彼伏，而各种媒体正是这些声音的传播者与缔造者。在很大程度上，媒体承担了一种无形的社会监督作用，这种监督对于规范某些社会行为起到了不可或缺的作用，这是良性的。但一定要注意矫枉过正、过犹不及。一棵小树在成长的时候总要有人去扶正它，但扶之前请先确定它是歪的。现在媒体似乎有种默契，就是要骂一起骂，要拍就拍到死。似乎不骂不足以显示它的公正，不拍就不能体现它的权威。骂可以，但要有的可骂、骂到点上。把一分错拽成十分，把众罪归咎于一人非常容易，但这足以掩盖真正需要改善的方面。大家都认为它是“洪水猛兽”，谁还在意它是不是还有可取？直接掐死算了……现在，民办游戏教育恰恰处于这样的时期，它成了行业内部许多问题的“替罪羔羊”。无论那些媒体的用意何在，但非把一个尴尬的参与者说成了罪恶的缔造者，这就恰恰掩盖了真正的问题所在。作为一个企业，进入什么行业进行投资是很重要的。**几年前，各种媒体都在疯狂的炒作游戏行业的繁荣，许多人正是由于这种炒作而进入了这个行业投资。现在，还是这些媒体，又反过来为当年的热炒泼水、降温，从前一**

段时期的“电子海洛因”、“拯救行动”到今天的“质疑”、“泼水”，媒体对企业来说，真是成也萧何，败也萧何。汇众益智科技总裁李新科在采访中的一番话颇具代表性：媒体对我们的监督我们欢迎，如果有错误肯定会尽力改正，但一些媒体先把一个说法炒热，然后再泼水，这种忽冷忽热的作法实在不利与产业的良性发展。这样搞下去，不仅仅对现有的企业会造成很大的伤害，更可怕的是会影响投资者进入这个行业的决策。投资减少了，行业必然萎缩，行业萎缩，投资会更加减少，这就形成了恶性循环。

北京电影学院动漫学院院长孙立军在采访中对民办游戏教育机构的发展提出了自己的看法，他认为：民办游戏教育首先是没有学历的，民办性质的。做得好希望做上10年20年，在一两年内很难评价它。它只可能培养公司的操作人员，不可能培养高端的、富于创造性的人员。作为这种培训，跟新东方不一样，它要分高中低端。政府应该尽量让它按市场需求走，不要给它过度的束缚，尤其是对这种小企业，政府应该去扶持，而不应出来一个项目，马上会出台一个约束它的机制。税收、工商、市场，还有这个那个媒体都来制约它，它如何良性发展？“5年前我就说这个行业前景是特光明的，到今天为止，对我来说这个前景还是很光明的。但它的光明是靠大家的努力，主要是它的体制、市场机制和敬业精神，不要把这个行业抬得过高，不要弄得像是以前认为这个行业是少部分人自娱自乐的模式。”

同样的问题在一个游戏开发人员眼中就更倾向于实用，本刊曾经一直关注这一领域的记者、目前担任UBI游戏设计师的万楠方这样看：对于民办游戏教育来说，目前真正能够提供的只是一种入门的希望。因为无论从事游戏制作行业还是培养制作技能，都需要的是大量的实际经验，实战胜于书面的教材知识。另外国外的职业培训其实也很不靠谱，但是国外相对而言有更宽裕的工作环境。外国游戏开发人员在游戏业内换工作就跟换衣服一样简单，跳槽情况比咱们国内普遍得多。因此他们有更多的实践和更丰富的经验。相比之下国内的游戏人员可以说无处可去。比如你进了盛大，下一步的选择也许是UBI，但假如UBI某天被EA收购，那么你就没地方可去了。但是国外，EA收购无数厂家，游戏开发人员还是被追得乱跑，从origin到activition，从activition到UBI……游戏的职业培训，无论国内还是国外，严格说来只能起到一个辅助作用，并不能依靠它来解决一切问题。只不过国外的培训，无论从师资还是就业的选择，以及专业度来讲，都更倾向于实际应用。在国内，就算师资超级强大，但是你没有实践的地方，你没有项目可以进，你没有team经验，你就无所作为。游戏培训能教给人的只是一些基本的理念，而这些基本理念，大部分在进游戏公司后接受培训都是能够达到的，真正重要的还是做项目的经验。只不过，现在的游戏公司不愿意付出这部分人才成本，而游戏学院恰恰承担了这部分成本的输出。

尾声

就在记者截稿之前，业界又爆出新闻，某大众媒体报道了关于游戏学院16名学生集体退学事件：5月21日，游戏学院16名学生协同某媒体记者一同来到学院所在地，要求退学。于校方协商未果后，5月22日，某媒体一篇“泼水”文章刊出。同日，16名学生决定恢复上课……收到消息后，记者立刻联系了游戏学院负责人，证实消息属实。这究竟是游戏学院的问题？是媒体的炒作？还是同行之间另有隐情？我们尚不得知。不过，在游戏学院的网站上，记者看到了一则有趣的声明，与一般公司那些冠冕堂皇的介绍不同，这份声明颇有些自暴其短的感觉，记者节选了其中的一些话，供读者参考。P

游戏学院针对近期广大学员及家长反映的一系列问题，现声明如下：

一、游戏学院并非培养“玩家”的地方，游戏学院是专业培养游戏设计与开发人才的职业培训机构，学员毕业后就业方向为游戏开发与运营类企业，职位包括游戏策划、运营、美术、动画、游戏软件开发工程师等，并不是培养“玩家”。

二、游戏学院并非所有人都适合学习。游戏学院培养对象为18～35岁，大专以上学历人员，高中及中专学历者须经过入学考试，确属适合在游戏行业发展方能入学。对不符合游戏学院入学标准而未能入学者深表歉意。

三、游戏学院并非各家教学各不相同。游戏学院是由信息产业部电子教育中心、香港职业训练局、北京汇众益智科技有限公司联合主办，在全国有50余家授权培训中心，其中天津仅有一家培训中心。所有中心均采用全国统一的标准化教学系统、教材体系、课件、案例、实例、项目开发、考试、认证等。全部教师为北京游戏学院统一派遣，不存在哪家中心就业好哪家中心教学好，学员可就近入学。

四、培训出来并非都拿“万元高薪”。游戏学院北京首批学员毕业后，大部分学员进入游戏公司后担任游戏策划、3D设计、手机游戏开发工程师、网络游戏开发工程师等，薪资水平差距较大。有个别学员工资偏高，但这只是个别例子，不具备普遍性，而且该学员在游戏学院就读前就已有相关工作经验和能力。因此，学员及家长对就业应采取务实态度，不可盲目攀比。

本文引用了一些其他媒体的报道，在这些报道中的被采访者全部使用化名，这也许是出于保护被采访者的目的。但正因为此，也为记者取证求实带来了不便。在征求被采访者同意后，本文涉及到的所有姓名全部为真实姓名。

【雕光琢影】

十八款家用级消费类数码相机横向评测

策划 本刊编辑部
执笔 合晶实验室 小虫 分别 理 我 另 壹





【序言：数码大潮不可逆转】

数码相机会不会取代传统的胶片相机？3年前这还是个值得讨论的话题。现在，大家更多考虑的是：买什么样的数码相机更好？

二十世纪六七十年代，间谍卫星诞生初期，一次拍摄任务产生的胶片重达数百磅，回收和冲洗的费用相当庞大，周期也较长。现在，使用数码感光设备，几乎可做到同步传送数据，而且通过特定的加密和解密程序，不再担心拍摄内容被截获。

二十世纪末二十一世纪初，天文领域完成了一次重要变革：世界上所有天文台拍摄设备的感光器件已由CCD全面取代传统胶片。从此，天文工作者们得以从繁重的暗房工作中解放出来，仅使用图像处理软件即可轻松而快捷地完成天文摄影的后期制作。

近年来，在商业领域，线性CCD和数码后背被广泛用来拍摄大型风景画像、巨幅广告和商业人像。数码化在给商家和客户节约时间和费用的同时，也迫使传统摄影师降低报价或转投数码领域。

世界杯、奥运会、欧洲杯赛场边，体育记者人手一部单镜头反光数码相机，使用数码相机使他们免去冲洗和扫描的烦恼，可直接加工图片或者通过网络传送到指定地点。

街头、赛场、景区，在越来越多的场合，人们手持消费类数码相机尽情按动快门合影留念的情景随处可见。为消费类用户服务的数码冲印店如雨后春笋般出现在国内各大中城市，单张数码冲印的费用和胶片冲印几乎相同，考虑到时效性和胶片本身费用，前者无疑“划算”得多。

数码化已成为摄影的主流导向。取代的意思不是完全淘汰，它代表市场和用户群主导地位的变化。数码取代胶片的过程和大多数科技产品一样，遵循国防科技→专业→商业→消费的领域顺序。时至今日，数码VS胶片的争论仍随处可见，不少用户坚持认为使用胶片相机才是真正的摄影。那么，如果把眼光倒退到100年前，摄影师们使用的都是大型毛玻璃机背散片机，暗房操作甚至相机设计和组装基本上都由自己完成。以他们的标准来衡量，今天绝大多数使用传统相机的摄影师们也谈不上“摄影”。感光元件、图像载体、工作方式及器材本身并不是关键，对待摄影的态度才是核心所在。

有数字表明，2002年度全球数码相机总销售量为2800万台，较2001年增长52.2%，同年胶片相机为2366万台，数码相机销量首次超越胶片相机；2003年数码相机全球销量猛增至4790万台，年增长率高达71.1%；2004年数码相机全球销量7400万台，年增长率54.5%；2005年全球数码相机销量预计有望达到9000万台，年增长率回落到21.2%。在度过3年飞速增长的黄金时期之后，全球数码相机市场已趋于成熟，增长速度明显放缓，进入多元化发展时期。

随着感光元件和镜头制造技术日渐完善，数码相机从2004年开始了价格战，行业整体利润大幅跳水，部分二线品牌在出现“意料不及的严重亏损”后，已开始探讨转型或退出数码相机市场的可能性。佳能高级常务董事Toshizo Tanaka直言不讳地预言，“2004年数码相机的平均售价已经下跌了15%，今年将可能再下跌10%。”

从产品角度来看，广角、长焦、变焦、大像素、大屏幕、金属机身……各种特性的机型充斥市场，用户的选择范围空前庞大，大厂相互间在核心技术上几乎不存在差异；数码单反处在剧烈的降价过程中，低端产品如佳能350D、尼康D70S/D50机身售价已低于部分高端旁轴数码相机，迫使数码相机整体价位下挫；像素方面，高端数码相机已达到七、八百万的水平，超过了入门级数码单反，从实用的角度出发已经没有任何提升空间；多媒体手机集成的拍照功能越来越强且使用方便，使部分对影像质量要求不高的用户放弃购买单独的相机。

降价对用户来说永远是好消息，但正如前文所言，如何选择是个大问题。为了使广大读者对主流数码相机有更直观的认识及提供选购建议，《大众软件》网罗了18款400～720万像素、价位在2500～3500元的数码相机进行横向评测，本专题将从价格、外观、镜头、技术指标、成像质量、操控性能、附件及售后服务、拍摄功能八大方面对送测产品进行详细评价。

轻薄型数码相机组

索尼Cyber-Shot DSC-W7



外观：13.5
- 优秀的制作工艺
- 体积较大

成像：30.6
- 高分辨率，优秀的畸变控制
- 紫边严重

操控：17.1
- 较完整的手动功能，动态视频拍摄能力突出，超大容量内置存储器

售后（及附件相关）：14
- 详尽的说明书

POPSOFT 大众软件 编辑选择奖 EDITOR's CHOICE

索尼Cyber-Shot DSC-W7外形设计介于轻薄类DC和功能类DC（指具有一定手动功能的数码相机）之间，体形相对较大，不过并不能掩盖它出色的制作工艺。

W7没有特意强化手柄设计，但有一个半月状的小突起。相机的功能键设置突出功能性，而一些常用的技术类操控如曝光补偿，则需要进入菜单，稍嫌麻烦。W7具有MPEGMOVIE VX功能，可以拍摄640×480@30fps的动态视频.和其他几款卡片机相比，它具备全手动功能（M档）。

W7采用1/1.8英寸CCD和蔡司Vario-Tessar镜头，镜头的畸变控制很好，它的分辨率在同类产品中有着很高水准，无论是广角端还是长焦端，都有不俗表现。但是Cyber-Shot DSC-W7紫边较为严重。

产品说明书编制详尽合理，我们进行了酌情加分。索尼的质保政策和电话服务处于平均水平。

佳能IXUS40

外观：15.5
- 精致小巧的外观，过硬的制作工艺

成像：31.3
- 优秀的室内色彩还原（自动/手动色温综合表现），不错的微距

操控：15
- 动态视频拍摄能力突出，功能键设置合理

售后（及附件相关）：12
- 软件丰富

POPSOFT 大众软件 最佳画质奖 Best Picture Quality



IXUS40的外观设计延续佳能一贯的时尚风格，磨砂的不锈钢外壳以及镜头外围压花装饰让这款相机显得高贵而典雅。

IXUS40手感很好，操作相当便捷。相机没有手动功能，提供了7种常用的场景模式。IXUS40动态视频拍摄能力很好，分辨率为640×480@30fps.

IXUS40镜头分辨率一般，特别是边缘成像质量有一定下降，其UA镜头的强项在于畸变控制，无论是广角端还是长焦端，都有着近乎平直的水平/垂直线条。在外景人像拍摄样张中表现出柔和的色彩以及细腻的画面。

相机附件齐全，佳能的服务电话虽然不是800，但依然是免费的，不过周末和节假日没有人工服务。

理光Caplio R2



外观：12
- 金属质感
- 外形一般，视觉效果一般

成像：29.8
- 出色的微距和色温表现
- 紫边严重

操控：16.1
- 内置大容量存储器，极优秀的连拍能力，很好的电池续航能力

售后（及附件相关）：14.8
- 2年质保期

理光Caplio R2看上去毫不起眼，在同类产品中既不轻也不薄，可以说这一点多少影响到它的整体得分。

R2内置了较大的存储器，辅以较快的内部处理器，使得相机能够以7张/秒的速度连续拍摄17张照片。相机电池续航能力非常强劲，能够拍摄约350张，这一点也为它添色不少。

R2的成像令人满意。虽然理光并非以优秀的微距成名，但送测的两款相机，都有很好的微距能力。R2没有手动功能，不过拥有重要的手动白平衡功能，样张中的静物色彩鲜艳而不夸张。但是它的紫边相当明显。

R2有很好的说明书，附赠的软件不多，但2年的质保政策是其他品牌相机所不拥有的。

数码相机的评分项目和标准的说明

在本次横向评测中，我们采用ISO 12233分辨率样张来测试相机的分辨率；用Kodak Color Separation Guide and Gray Scale Q-13灰阶卡来测试相机的曝光准确性；通过对Kodak Gray Cards的欠曝拍摄来测试相机对噪点的控制；利用GretagMacbeth ColorChecker DC色标卡以及一些彩色的工艺品来测试相机的色彩还原；在编辑部内部征集到的曼联原版球星玩偶则用来测试相机的微距性能；在人像测试环节，拍摄当天的天气状况良好，日照充分，所有的照片全部在当天下午2～3点之间完成；整个测试过程中均使用柯尼卡美能达Auto Meter VF测光表对入射光线进行测量，获得尽可能准确的曝光数据。最后，为了尽量减少其他因素对最终成绩造成的影响，本次横评中全部采用了SanDisk出品的高速数码存储卡和DEC出品的1800mAh的充电电池。

评测主要考察产品外观、成像、操控以及售后（包括对产品附件的考察）4个方面，各方面的分值与详细考察点如下：

1.产品外观（共计20分）

要求产品外观尽量时尚大方，但是不能丧失实用性或者存在不合理设计；衡量外壳材质的坚固、美观和耐用程度；考察产品合缝严密程度、模具精度；考察各种接口是否具备保护盖等设计；考察LCD大小、像素数、显示效果；是否具备EVF取景器；产品的体积、重量。

2.成像质量（共计40分）

主要考察相机的分辨率表现；长焦端与广角端的畸变情况；对噪点和紫边的控制能力；室内拍摄时色彩还原是否真实；微距拍摄能力；考虑到本次横评相机定位于日常家用，人像表现能力所占比重相对较高。

3.操控性能（共计20分）

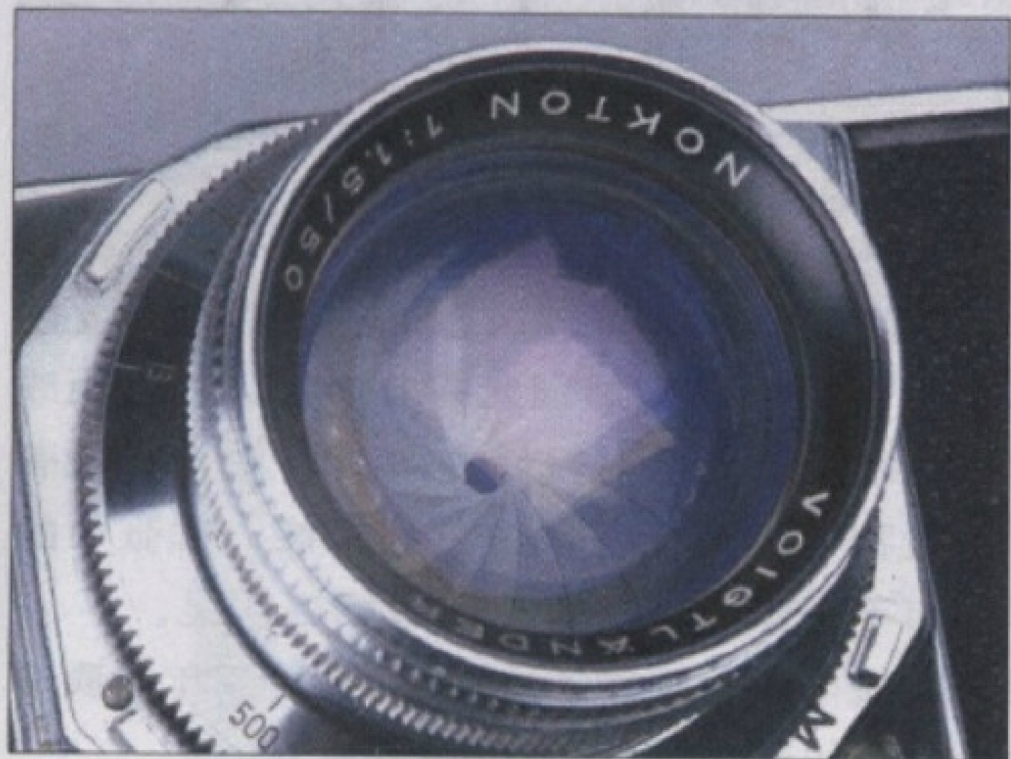
考虑到家用相机在操控方面更加强调简单易用，因此主要考察所有功能按键的分布是否合理，操控手感是否舒服，调节方式是否便于操作；功能设置菜单设计是否直观明了、简单易用等。考察产品是否具备完整的自动/手动功能，是否有各类预设的情景拍摄模式，是否具备动态视频拍摄（考察分辨率、最大拍摄时间、拍摄效果等），是否具备连续拍摄能力（考察最大连续拍摄速度），是否具备闪光灯同步等其他特色功能。

4.附件及售后服务（共计20分）

针对附件的考察全部以送测样机为准，主要包括附件是否齐全；附件规格是否正确（充电电压、各类接口等）；是否有详细的说明手册、驱动光盘以及应用程序等，以及是否对说明手册、驱动光盘以及应用程序进行本地化。

售后服务主要考察售后服务电话是否为免费电话；服务人员是否能够提供及时准确的解答，对产品技术特点是否了解，回答问题是否迅速，态度是否热情耐心等；同时产品提供质保的时间期限和质保条款也是非常重要的。

技术名词解释



插1

光圈

光圈又称为"相对口径"，它是镜头的焦距与通光口径的比值。物理上光圈由位于镜头内几片极薄的金属叶片组成，在叶片的中心形成一个光孔（插图1），这个光孔的大小可通过调节机构来改变，从而控制到达感光元件光线的强弱。除了调节光线的强弱，光圈还是控制镜头景深的重要参数之一：光圈越大景深越小，光圈越小景深越大。

微距

拍摄昆虫、花卉等题材时往往需要将微小的细节拍得非常大，这时候往往需要进行极近距离的拍摄，称为"微距摄影"。

专业微距镜头可实现1：1的放大比率，这表示感光元件上所成的像与被摄物体同样大小，通过输出照片或数码文件，用户可得到远远大于被摄物体的影像。

广角端

镜头视角在60～90°之间的焦段称为广角端，换算成等效135焦距后约是22～42mm。广角端的视角大，有利于表现风景等大场面题材或在狭小空间内进行摄影，同时它的景深较大，纵深感较强，但存在或多或少的桶形失真。

长焦端

镜头视角在8.3～28.5°之间的焦段称为长焦端，换算成等效135焦距后是85～300mm。长焦端虽然视角小，但是可将远处的景物"拉近"，且不易惊扰被摄物体。长焦端图像变形相对广角端要小得多，但也存在较小的枕形失真，同时也容易出现色差的情况。

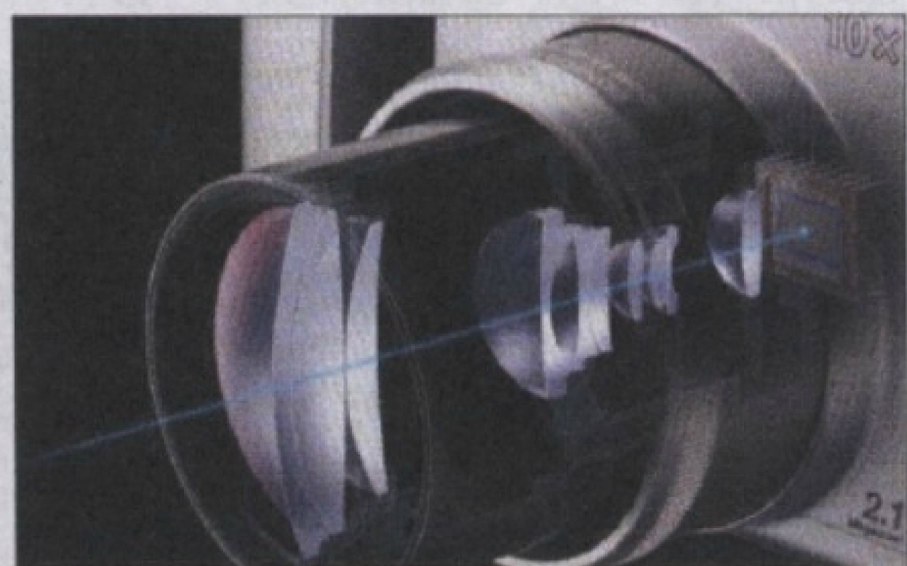
电子快门与机械快门

机械快门根据构造不同分为镜间快门和焦平面快门，通过机械阻尼来控制曝光时间。机械快门的优点是不耗电、适应环境能力强，缺点是同步控制较差，速度范围较小。电子快门也有镜间快门和焦平面快门之分，通过电子延时电路控制曝光时间。它的优点是精确度高、速度范围广、可无级调节，缺点是依赖电力工作、结构较复杂。

变焦比

除最低端的机型外，集成镜头的数码相机均采用变焦镜头，以适应不同拍摄题材的需求。所谓变焦比就是变焦镜头最大焦距与最小焦距的比值，目前大变焦比数码相机已达到10×、12×的惊人水平。

镜头结构及材质


插2

单片凸透镜也可作为镜头成像，但色差及变形过于明显，因此摄影镜头均由很多块形状不同的镜片构成。有些镜片会和另一片粘合在一起，它们和单独的镜片均被称为"一组"（插图2）。数码相机由于普遍采用变焦镜头，因此镜头的结构相当复杂。

只有集优秀的设计、材质、打磨、组装、镀膜于一身，才有可能生产出优秀的镜头。非球面镜片可使透镜中心到四周的曲率作连续变化，有利于控制镜头品质，但加工难度大导致成本增加。非球面镜片又分为研磨式、模压式和混合式，其中以研磨式价格最贵、效果最好。通过采用特殊材质的镜片，可有效地控制镜头的色差，常见的是萤石透镜和超低色散透镜，前者采用的是人工结晶的氟化钙，后者则是用含有某种稀土元素如氟化物的光学玻璃制成。

取景器

数码相机的取景器有3种：旁轴、LCD、EVF（Electronic View Finder）。LCD取景器最常见，它通过即时截取、处理感光元件信号并输出到外部液晶屏，同时这块LCD还可回放照片、调节设置及显示参数；LCD取景器容易受到外部光线干扰，而且耗电量较大，EVF通过在相机内部安装一块0.5英寸左右的高分辨率、高像素的LCD来取景，有效地解决了LCD取景器的缺陷。采用EVF的数码相机一般需再配备一块外部LCD用于回放操作。

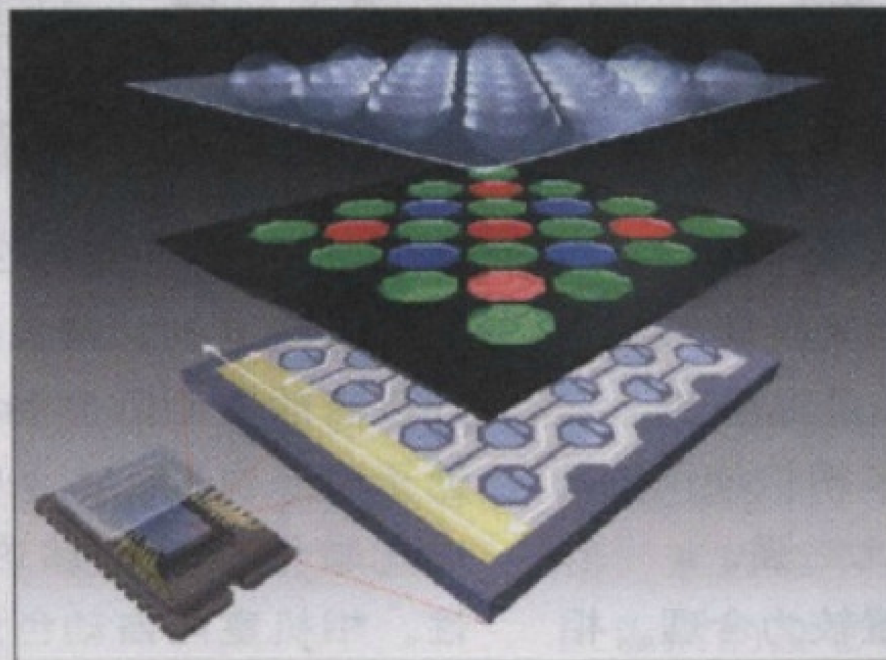

插3

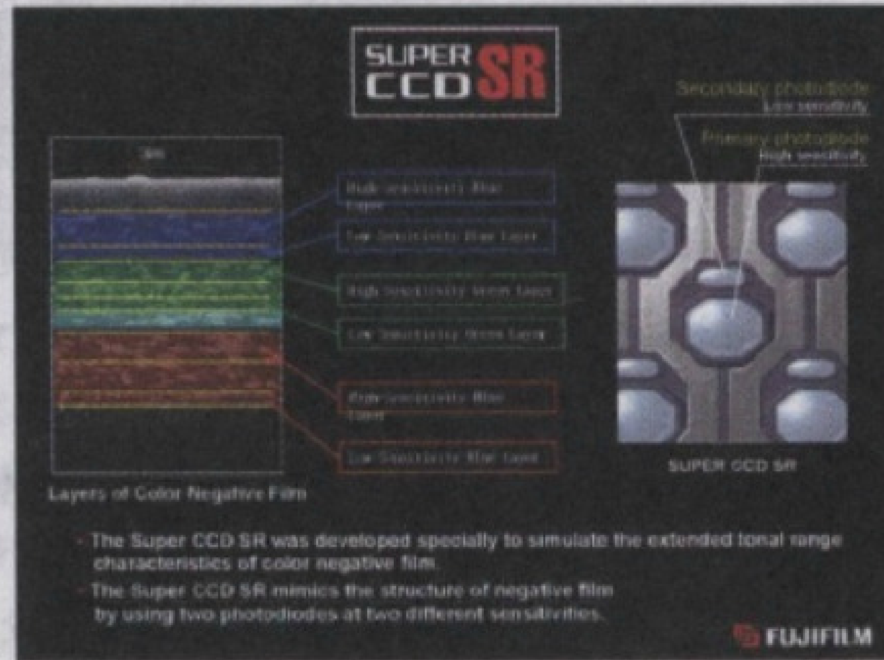
CCD/CMOS

CCD全称为"Charge Coupled Device"，中文学名为电荷耦合器件（插图3）。它使用一种高感光度的半导体材料制成，能把光线转变成电荷，然后通过模数转换器芯片将电信号转换成数字信号；CMOS全称为"Complementary Metal-Oxide Semiconductor"，中文学名为互补性氧化金属半导体，通过处理硅和锗这两种元素的半导体互补效应所产生的电流得到数字信号。

Super CCD

Super CCD是富士公司推出的一种改进型六面形CCD，使用更紧凑的像素排列方式（插图4、5），现已发展到第四代，可获得比同像素的普通感光元件更好的色彩表现和动态范围。


插4



插5

CCD尺寸

数码相机感光元件尺寸以其对角线的长度进行标称，但由于沿用的是早期的Video标准，因此实际尺寸要经过换算。例如：2/3英寸CCD的实际尺寸并不是2/3×25.4mm=17mm，而是11mm。

明基 E53



外观：16
- 精致的外观设计，出色的液晶显示效果

成像：29.2
- 优秀的畸变控制，出色的噪点控制
- 成像干涩

操控：13.6
- 手感很好
- 缺乏场景模式

售后（及附件相关）：12

明基E53的外观可以用轻薄二字形容，液晶屏不仅尺寸达到2.5英寸，显示效果也相当好，厂商没有公布具体像素指标，目测在21.5万左右。

E53是完完全全的傻瓜相机，不具备任何可控制的拍摄模式，包括情景模式都不在支持之列，属于即开即拍类型，不过相机具备手动白平衡功能，真实的色彩还原也是相当重要的。虽然采用大尺寸液晶屏，E53的电池续航能力依然不错，LTPS低温多硅晶功效非凡。

E53畸变控制能力很好，广角端和长焦端都令人满意。当我们对灰板进行欠曝（负一个EV）拍摄后，发现它对噪点的控制也相当优秀。或许由于成本控制的无奈，相机最终成像效果略显干涩。

E53附赠了不少Ulead的软件，在售后服务方面表现正常。但是客服电话系统和C60一样，都不是免费电话。

爱国者DC-V815



外观：13.5
- 整体工艺尚可

成像：29.4
- 出色的自动色温表现
- 紫边严重，微距较弱

操控：14.8
- 完整的手动功能

售后（及附件相关）：13
- 售后服务电话态度很好
- 缺乏详尽的说明书

爱国者DC-V815是一款时尚机型，外观设计有较典型的台系风格，制作工艺不错。液晶屏像素较大，能够提供较多的细节。

DC-V815具备完整的手动功能，14种情景模式也足够用户选择，这一点上体现出国内品牌产品的竞争力，而国外厂商大多通过严格限制产品功能来突出定位。相机的功能键设置合理，握持感不错，其他相关指标及表现中规中矩。

DC-V815镜头分辨率表现较为突出，甚至好过一些知名品牌的送测相机。相机表现最为突出的是其自动色温功能，测试样张虽然有轻微欠曝，但色温还是相当准确的。DC-V815畸变控制也不错，虽然长焦端和广角端都有一定畸变，但是很轻微。相机的紫边控制较差，微距效果差强人意。

送测产品包装整齐，但没有提供详尽的说明书。在光盘中附带了电子文档，建议仔细阅读。售后服务电话态度很好，接线员耐心地回答我们提出的问题。

柯尼卡美能达DIMAGE X50



外观：17
- 精致小巧的外观，优秀的制作工艺

成像：29.2
- 优秀的紫边控制，出色的微距
- 噪点较严重，自动色温表现差

操控：13.5
- 手感舒适

售后（及附件相关）：9
- 送测样机缺乏说明书等附件

柯尼卡美能达DIMAGE X50是一款颇受女性喜爱的时尚卡片机，粉红色机身加上磨砂质感的金属材质，视觉效果突出，仔细观察能够发现其制作工艺是过硬的。它所搭载的2英寸液晶屏显示效果很好，很多相机使用的2.5英寸液晶屏由于像素不增加，效果并不比它强。

DIMAGE X50的握持感很好，键位设置较为合理。相机开机迅速，利于抢拍。由于是一款时尚机型，除曝光补偿外没有手动功能，用户可以在7种场景模式下切换。

DIMAGE X50采用3倍光学变焦镜头，畸变控制好过它的同门——DIMAGE Z20，分辨率处于中上水准。相机的紫边控制非常出色，在18款参测相机中表现是最好的。它的微距同样给人留下深刻印象，和理光两款相机处于同一水准。由于CCD尺寸较小，测试中图像暗部噪点比较明显，当然这一问题在卡片式相机中具有普遍性。相机室内自动色温表现也较差，得分垫底。

送测相机缺乏应有的附件，如说明书、保修卡、驱动/软件光盘等，对最终成绩有较大影响，排除这一因素，DIMAGE X50是一款值得推荐的卡片式相机。



奥林巴斯μ DIGITAL 500

外观：14
出色的液晶显示效果
成像：29.2
优秀的畸变控制，出色的微距
噪点较严重
操控：13.3
动态视频能力差
售后（及附件相关）：12
中规中矩的表现

奥林巴斯μ DIGITAL 500被称为全天候相机，可以适应各种环境下的拍摄，而外观设计上显得有些保守。不过打开相机会发现它的液晶屏相当优秀，让拍摄成为赏心悦目的事情。μ DIGITAL 500提供多达19种情景模式，功能键设置也较为合理，女性手持可能稍嫌大了一些。

相机采用的非球面镜对畸变有很好的抑制作用，μ DIGITAL 500微距功能较强，在横评中处于第一集团。相机对噪点的控制能力较差，紫边也较为严重。室内自动色温表现尚可，偏色不算特别严重。

售后服务方面没有太多值得特别描述的地方，处于平均水平。

明基C60



外观：12.5
身材笨重
成像：29.4
表现中规中矩
微距较弱
操控：12.5
手动功能较齐全，键位设置较合理
动态视频能力差
售后（及附件相关）：13.1
附赠友立软件
服务电话不是免费类

明基C60外形设计介于轻薄类DC和功能类DC之间，身材比较笨重，金属机身加上高反射的镜面装饰看上去还是蛮酷的。液晶屏显示效果尚可，对比度较高，图像锐利。

C60开机迅速，具有完整的手动功能，功能键设置有较明显的日系风格，粗看还以为是佳能某款产品。常用的拍摄功能键设置合理，略显遗憾的是快速浏览不具备放大功能。相机的动态视频功能较弱，仅可录制320×240@15fps的短片。附带的锂电没有标注型号，容量为1035mAh，续航能力尚可。

C60采用1/1.8英寸CCD，保守的3倍变焦（成熟、简单的设计往往有较好的表现）以及针对性较强的设计（如手动白平衡）让它的成像质量达到一定水准，特别是在对室内色彩还原（自动/手动色温综合表现）的把握上表现得较为出色，通过测试样张可以清楚地看出它与佳能、尼康在该子项中并没有太大差距，对于一个新兵来说难能可贵。此外，镜头的分辨率和紫边控制也处于中游水平，但是微距表现较弱，室外人像拍摄成像一般，“日光”白平衡有一定偏色，不排除个体因素可能性。

明基的售后电话需要拨打服务中心电话，目前国内有14个这样的服务中心。



富士FinePix F450

外观：14
精致小巧的外观
成像：26.9
畸变控制较好
成像偏软，自动色温表现差
操控：12.4
手感好
没有连拍能力
售后（及附件相关）：12.8
详尽的说明书

和IXUS40一样，富士FinePix F450是典型的卡片机。FinePix F450正面外形更趋向于正方形。相机机身采用金属材质，视觉、手感都相当不错。液晶屏虽然具有15万像素，但效果一般，缺乏细节，暗处使用时噪点也较多。

FinePix F450没有连拍能力，动态视频拍摄能力也很弱，不过其电池续航能力还是不错的。相机在对焦时无论合焦与否给出的提示都完全一样，令用户无从判断。F450随机赠送了一个底座，和电脑进行数据传输。

FinePix F450画质一般，不过富士独有的色彩模式可以模拟胶片，能提供一定的补偿。相机的畸变控制不错，紫边也不算太明显，同时也具有一定微距能力。令人诟病的是它在弱光条件下的自动色温表现，偏色相当厉害，我们在测试中发现该相机点测光偏差较大，不排除个体因素可能性。

产品的附件较为齐全，售后服务质量尚可。

功能型数码相机组



尼康COOLPIX 5900
尼康COOLPIX 7900

外观：15/15
精致的做工，出色的液晶显示效果
成像：33.6/33.3
优秀的室内色彩还原（自动/手动色温综合表现），优秀的紫边控制
操控：16/16
动态视频拍摄能力突出，丰富的场景模式
售后（及附件相关）：11.6/12.1
缺乏良好的电话服务



尼康COOLPIX 7900/5900是如此的相似，除了像素的差异以外我们实在找不出它们之间有什么不同，因此将它们放在一起评述。COOLPIX 7900/5900机身相当小巧，实际上它们比上面某些卡片机还要轻——即便COOLPIX 7900/5900采用了金属机身设计。相机的做工很好，细节地方看上去很精致。尽管像素指标并不太高，但是液晶屏显示效果也很好。

两款相机具有不错的易用性，键位设置合理，可以轻松上手。虽然COOLPIX 7900/5900没有提供手动功能，但有多达16种场景模式。相机可以通过液晶屏直接取景，再加上方便的曝光补偿，手动功能的欠缺多少能够得到补偿。此外，相机的动态视频拍摄能力也相当不错，得到满分。

COOLPIX 7900和COOLPIX 5900在分辨率上有轻微差距，700万像素稍好于500万像素，两款相机使用相同的镜头，它们长焦端表现要强于广角端。镜头的畸变控制没有想象中好，但ED镜头在降低色差的工作上令人满意，紫边的影响被降低到最小。COOLPIX 7900/5900的室内色彩还原相当优秀，室外成像令人满意。作为传统强项，尼康两款相机的微距能力还是不错的。相机在重放模式下有D-Light功能，能够对曝光不足的照片进行曝光增益，有一定效果。

相机的附件齐全，但是尼康的电话服务包括维修点电话和销售商电话，相对比较混乱，我们在规格表中列出的是销售商电话。

理光Caplio GX

外观：16.3
优秀的制作工艺，出色的液晶显示效果
成像：30.8
出色的微距，真实的色彩还原，支持TIF输出
操控：14.3
连拍速度惊人
售后（及附件相关）：14.5
2年质保期



理光Caplio GX看上去给人“这是一个用来拍照的相机”的感觉，黑色的金属机身，直线和曲线结合的主线条，精良的做工……都让试用者们爱不释手。相机1.8英寸液晶屏像素为13万，把高像素应用在小尺寸屏幕，这是专业，也是负责的做法。

GX握持感不错，甚至提供了类似单反相机的拨轮。相机功能键设置比较复杂，需要一定适应期才能熟练掌握。相机具有A/M手动模式，但M档调整相当不便，需要至少按5次按键才能调整。这款相机在微距模式下可以自由调整对焦点。GX连拍能力达到约5.3张/秒，能够连续拍摄16张（3秒）。不知为何，相机在设置自拍时间和闪光模式时，有3～5秒的时间不能进行拍摄。

Caplio GX成像处于中上游水平，TIF格式下画质明显较JPG格式下好。分辨率表现一般，广角端明显比长焦端优秀，不过广角的桶形畸变也有点严重。Caplio GX自动色温偏色较厉害，手动设置能够很好地解决问题，色彩还原真实。微距是Caplio GX的强项，1cm近摄距离能得到较高的放大率。

相机的质保时间为2年，明显超过其他品牌，值得一提的是Caplio GX有额外的减倍镜搭售，可以将28mm的广角提升至22mm，用户在购买相机时一定要注意询问，不过减倍镜需要额外支付850元，有没有必要则须视购买者的用途而定。



柯达EasyShare Z740

外观： 16.4
抢眼的视觉效果，出色的液晶显示
成像： 28
优秀的畸变控制
紫边严重
操控： 17.2
完整的手动功能，极佳的键位设置，内置大容量存储器
售后（及附件相关）： 12
详尽的说明书

加上遮光罩的EasyShare Z740看上去相当威武，外观设计精致。

EasyShare Z740拥有完整的手动功能，这里不得不提及它的键位设置，巧妙地将功能拨盘和这个5向键结合在一起，右手大拇指不用进行大的位移就可以控制近70%的功能，可以说非常好用。相机的握持感非常棒，舒适的机身材质加上合理的键位设置让拍摄过程成为一种乐趣。

相机在成像方面表现一般，畸变控制优秀，在大变焦范围内维持较高畸变水准令人信服。其他方面EasyShare Z740就显得乏善可陈了，紫边控制相当糟糕，分辨率和暗部噪点没有过人之处，室外人像综合测试也显得缺乏细节。

佳能PowerShot A520



外观： 14.5
成熟大方的外观
成像： 31.4
优秀的室内色彩还原（自动/手动色温综合表现），极优秀的畸变控制
操控： 14.8
完整的自动/手动功能，功能键设置合理
售后（及附件相关）： 12.5
附件齐全，软件丰富

佳能PowerShot A520拥有成熟而大方的外观设计，有着明显的PowerShot A系列风格。液晶屏显示效果处于中游水平，显然是为了拉开和高端G系列的差距。

PowerShot A520功能非常全面，除了完善的手动功能外，还准备了13种场景模式。使用过PowerShot A系列相机的用户不会对它的键位有陌生感，经过多年考验、发展，这样的键位设置让我们很难找出操作上的不便，上述的两个单项评测中它分别得到3分和2.9分的最高分。相机的电池续航能力很强，2节1800mAh电池充满电以后可以维持200多张照片的拍摄工作。

在成像相关的评测中PowerShot A520的室内色彩还原非常优秀。镜头的畸变控制也是优秀的，在上述两个项目中PowerShot A520均获得满分5分。令人遗憾的是相机在分辨率上表现糟糕，得分垫底，这使得它的整体成绩下降到中上水平。

相机附件齐全，获得了满分3分，售后服务也比较到位，电话在周末和节假日没有人工服务。





富士FinePix E550

外观： 13.3
平庸的外观设计
成像： 34
最高的分辨率，优秀的综合表现
暗部噪点需要控制
操控： 14.3
动态视频拍摄能力突出，功能丰富
售后（及附件相关）： 10
送测样机缺乏说明书等附件

富士FinePix E550外观设计平平，个头相对较大。FinePix E550开机相当迅速，相机的功能键及菜单设计相当合理，操控起来也很方便。液晶屏显示效果尚可。FinePix E550提供了大量有用的功能，如焦点选择、包围曝光、闪光灯补偿、胶片模拟……甚至能够拍摄RAW格式的视频文件，这些和画质、拍摄便利性息息相关的功能对摄影师来说极具吸引力。值得一提的是FinePix E550同样能够进行640×480@30fps的短片拍摄，且没有时间限制。

FinePix E550采用1/1.7英寸Super CCD HR，可以硬件插值输出约1200万像素的图像，测试中其惊人的分辨率给我们留下深刻印象，其他产品早已无法分辨的地方它依然清晰锐利。相机镜头的畸变控制、紫边控制、色彩表现和微距都处于较高的水平，这是一款适合摄影爱好者的产品。略有遗憾的是相机在暗部噪点控制上还做得不够，富士显然注意到这一点，当我们将感光度设置到ISO800时，相机最高只允许输出300万像素的图像，其原理是通过整合相邻感光原件的感光能力，来减少噪声的产生，虽然像素低了，但画质依然能够维持在较好的水平，这是一种负责任的态度。

相机在附件方面的欠缺令人感到遗憾，多少影响到它的整体排名。质保及售后服务方面富士处于平均水准。

柯尼卡美能达DIMAGE Z20



外观：16.7
- 出色的液晶显示效果，提供了EVF

成像：30.9
- 紫边控制较好，出色的微距
- 畸变严重

操控：14.65
- 功能键设置合理，手感好

售后（及附件相关）：9
- 送测样机缺乏说明书等附件

DIMAGE Z20液晶屏显示效果很好，而且有EVF进行补充。Z20拥有完整的手动、自动功能，类似单反相机的手感以及操控方式很容易上手。相机的功能键很多，但合理地分布在机身背后和顶部。Z20是送测相机中唯一一款使用4节AA电池的产品，续航能力似乎一般。

Z20具有8倍光学变焦能力，紫边控制还不错。相机的微距拍摄能力较强，对焦果断而准确。大变焦镜头虽然一定程度上方便了用户拍摄，但不可避免地产生畸变，特别是在受成本控制的低端机型上，DIMAGE Z20在广角和长焦端都有较明显的变形。室内的自动白平衡表现尚可，手动设置可以完美解决偏色问题，柯尼卡美能达镜头成像饱和度较高，看上去色彩较为浓郁。

送测相机没有提供任何附件，令人遗憾。

柯达EasyShare Z700



外观：13
- 类似单反的外形设计

成像：29.1
- 出色的自动色温表现，优秀的畸变控制
- 噪点严重

操控：14.9
- 手感不错

售后（及附件相关）：13

我们以前对柯达Z700/740这两款相机进行过点评（见2005年第10期《后像素时代——跨入高倍变焦时代？》一文）。EasyShare Z700机身外观设计有典型的单反风格，机身采用塑料材质，相机的液晶屏效果一般，尺寸和分辨率都比较小。

EasyShare Z700具有P/A/S功能，不能完全手动控制，不过提供了丰富的场景模式。相机握持感相当好，按键设置合理。

EasyShare Z700分辨率一般，但畸变控制相当出色，对于一款准大变焦相机而言难能可贵。相机的自动色温表现给我们留下深刻印象，几乎拥有和手动白平衡一样的效果。相机微距能力一般，紫边控制也还说得过去，令人不满意的主要是暗部噪点，这属于小尺寸CCD带来的负面影响。

相机的附件相当齐全，说明书、软件、保修卡等很整齐地放置在一个纸袋里。相机附赠了一个装饰用的相机底座。

索尼Cyber-Shot DSC-S60



外观：12
- 平庸的外观设计

成像：28.3
- 室外拍摄综合表现较好
- 微距较弱

操控：16.2
- 动态视频拍摄能力突出

售后（及附件相关）：12.5
- 详尽的说明书
- 官方网站上没有该款机型的介绍

索尼Cyber-Shot DSC-S60是一款针对低端用户设计的入门机，对于习惯了高端定位的索尼来说，如何把握好功能、性能以及价格之间的三角平衡是较重要的一个环节，从实际表现来看它在2000元左右的价位上还是有一定竞争力的。

相机的外观设计比较保守，没有特别吸引目光的地方，做工处于中上水准，但是和索尼自己的中、高端机型还是有一定差距，液晶屏显示效果差强人意，总体来看外观设计不算成功。

S60具有M/P两档手动功能，我们认为增加一个光圈优先并不会对这款相机的市场定位产生冲突，而对用户来说显然要方便得多。相机的功能键设置还算合理，但整机的手感一般。值得称赞的是S60的动态视频拍摄能力和W7一样优秀，可以部分替代DV。Cyber-Shot DSC-S60在成像这一项目的单项测试中表现平平，只有室外拍摄有较好的综合成绩，主要表现在较丰富的细节以及干净的画面两个方面，色彩还原略有些偏冷。

相机附带的说明书令人满意，索尼在这个问题上似乎还没让我们失望过，名牌大厂在这些细节上体现出相当的优势。

轻薄型数码相机产品参数表

产品型号	Cyber-Shot DSC-W7	IXUS 40	Caplio R2	E53	DC-V815	DIMAGE X50	μ DIGITAL500	C60	FinePix F450
厂商	索尼	佳能	理光	明基	爱国者	柯尼卡美能达	奥林巴斯	明基	富士
网站地址	www.sony.com.cn	www.canon.com.cn	www.ricohclub.com	www.benq.com.cn	www.aigo.com	www.dimage.net.cn	www.olympus.com.cn	www.benq.com.cn	www.fujifilm.com.cn
参考价格（元）	3760	2850	2950	2399	2450	2680	3200	2600	2569
联系电话	800-820-9000	95177178	800-830-7586	010-88516888	800-810-7666	800-820-0077	800-810-7776	010-88516888	800-820-6300
传感器尺寸及有效像素（约）	1/1.8英寸 720万	1/2.5英寸 400万	1/2.5英寸 502万	1/2.5英寸 500万	1/2.5英寸 500万	1/2.5英寸 500万	1/2.5英寸 500万	1.1.8英寸 594万	1/2.5英寸 520万
ISO感光度范围	100～400	50～400	64～800	50～200	50～200	50～400	64～400	50～200	80～400
内置存储器	32MB	无	28MB	无	16MB	无	无	无	无
焦距（35mm转换）/光圈	38-114mm/2.8-5.2	35-105mm/2.8-4.9	28-135mm/3.3-4.8	35-108mm/2.8-4.8	35-108mm/2.9-4.7	37-105mm/2.8-5	35-105mm/3.1-5.2	35-105mm/2.8-4.7	38-130mm/2.8-5.5
镜头结构	7片5组（3片非球面）	6片5组	9片7组	不详	7片7组（3片非球面）	11片9组	5片3组（3片非球面）	不详	不详
快门速度	30～1/1000秒（手动，程序自动可达1/2000）	15～1/1500秒	8～1/2000秒	1/2～1/1000秒	16～1/2000秒	4～1/1000秒	4～1/1000秒	8～1/1500秒	2～1/2000秒
最近对焦距离	6cm	3cm	1cm	6cm	10cm	6cm	7cm	9cm	9cm
测光方式	点测/中央重点/多区域测光	点测/中央重点/多区域评价测光	点测/中央重点/256分区	点测/多区域	点测/中央重点/多区域测光	点测/256分区	点测/ESP多区测光	点测/多区域	64区测光
曝光模式	7种场景/自动，P/M	7种场景/自动	6种场景	自动	14种场景/自动，P/A/S/M	7种场景/自动选择（除超级微距外）	19种场景/自动	3种场景/自动，P/A/S/M	4种场景/自动
图像尺寸及存储格式	3072×2304，JPG	2272×1704，JPG	2560×1920，JPG	2560×1920，JPG	3648×2736（内插值），JPG	2560×1920，JPG	2560×1920，JPG	2816×2112，JPG/TIFF	2592×1944，JPG
白平衡	5种+自动	5种+自动+手动	4种+自动+手动	5种+自动+手动	4种+自动	4种+自动	6种+自动	5种+自动+手动	6种+自动
闪光灯	自动/防红眼/慢速同步/禁止闪光/强制闪光	自动/防红眼/夜景人像（慢速同步）/禁止闪光/强制闪光	自动/防红眼/慢速同步/禁止闪光/强制闪光	自动/防红眼/夜景人像/禁止闪光/强制闪光	自动/防红眼/慢速同步/禁止闪光/强制闪光	自动/防红眼/禁止闪光/强制闪光	自动/防红眼/禁止闪光/强制闪光	自动/防红眼/禁止闪光/强制闪光	自动/防红眼/慢速同步/防红眼慢速同步/禁止闪光/强制闪光
液晶屏尺寸/像素	2.5英寸/11.5万	2英寸/11.8万	2.5英寸/11万	2.5英寸/不详	2英寸/15万	2英寸/未知	2.5英寸/21万	2英寸/13万	2英寸/15万
EVF	不支持	不支持	不支持	不支持	不支持	不支持	不支持	不支持	不支持
最大分辨率动态图像	640×480@30fps（仅限于使用MS PRO时）	640×480@30fps	320×240@30fps	640×480@15fps	320×240@30fps	320×240@30fps	320×240@15fps	320×240@15fps	320×240@10fps
存储介质	MS/MS PRO/MS Duo/MS PRO Duo	SD/MMC	SD/MMC	SD/MMC	SD/MMC	SD/MMC	xD	SD/MMC	xD
供电	AA电池×2	NB-4L锂电	DB50锂电/AA电池×2	3.7V锂电	CRV3锂电/AA电池×2	NP-700锂电	LI-12B锂电	3.7V锂电	NP-30锂电
尺寸	91mm×60mm×37.1mm	86mm×53mm×20.7mm	100.2mm×25.8mm×55mm	88.5mm×54.5mm×24mm	90mm×61mm×25mm	83.5mm×62mm×23.5mm	99mm×55.5mm×31mm	94mm×63mm×35mm	74.5mm×62.3mm×21.3mm
重量（空机）	197g	130g	150g	130g	140g	125g	165g	180g	150g
额外附件（以送测样机为准）	原厂充电电池×2，原厂AA充电器	无	无	皮套	原厂充电电池×2，原厂AA充电器，背带，皮套	无	腕带	腕带，皮套	无
质保政策	1年免费质保	1年免费质保	2年免费质保（须注册）	1年免费质保	1年免费质保	1年免费质保	1年免费质保	1年免费质保	1年免费质保

轻薄型数码相机产品得分表

产品型号	Cyber-Shot DSC-W7	IXUS40	Caplio R2	E53	DC-V815	DIMAGE X50	μ DIGITAL500	C60	FinePix F450
外观 得分（共20分）	13.5	15.5	12	16	13.5	17	14	12.5	14
成像得分（共40分）	30.6	31.3	29.8	29.2	29.4	29.2	29.2	29.4	26.9
操控得分（共20分）	17.1	15	16.1	13.6	14.8	13.5	13.3	12.5	12.4
售后（及附件相关）得分（共20分）	14	12	14.8	12	13	9	12	13.1	12.8
总分	75.2	73.8	72.7	70.8	70.7	68.7	68.5	67.5	66.1

功能型数码相机产品参数表

产品型号	COOLPIX 5900	COOLPIX 7900	Caplio GX	EasyShare Z740	PowerShot A520	FinePix E550	DIMAGE Z20	EasyShare Z700	Cyber-Shot DSC-S60
厂商	尼康	尼康	理光	柯达	佳能	富士	柯尼卡美能达	柯达	索尼
网站地址	www.nikon.com.cn	www.nikon.com.cn	www.ricohclub.com	wwwcn.kodak.com	www.canon.com.cn	www.fujifilm.com.cn	www.dimage.net.cn	www.cn.kodak.com	www.sony.com.cn
参考价格（元）	2880	3400	2850	3100	2300	2539	2680	2800	2260
联系电话	010-65975070	010-65975070	800-830-7586	800-820-6027	95177178	800-820-6300	800-820-0077	800-820-6027	800-820-9000
传感器尺寸及有效像素（约）	1/1.8英寸 510万	1/1.8英寸 710万	1/1.8英寸 513万	1/2.8英寸 500万	1/2.5英寸 400万	1/1.7英寸Super CCD HR 630万	1/2.5英英寸 500万	1/2.5英寸 400万	1/2.7英寸 400万
ISO感光度范围	64～400	50～400	64～1600	80～800	50～400	80～800	50～320	80～400	80～400
内置存储器	13.5MB	13.5MB	16MB	32MB	无	无	14.5MB	16MB	32MB
焦距（35mm转换）/光圈	38-114mm/2.8-4.9	38-114mm/2.8-4.9	28-85mm/2.5-4.3	38-380mm/2.8-3.7	35-140mm/2.8-5.5	32.5-130mm/2.8-5.6	36-290mm/3.2-3.4	35-175mm/2.8-4.8	39-117/2.8-5.2
镜头结构	7片6组	7片6组	9片7组（4片非球面4片低色散）	含非球面镜片	7片5组（2片非球面）	不详	11片9组	含非球面镜片	不详
快门速度	4～1/2000秒	4～1/2000秒	30～1/2000秒	8～1/1700秒	15～1/2000秒	3～1/2000秒	4～1/2000秒	8～1/1000秒	30～1/1000秒（手动，程序自动可达1/2000）
最近对焦距离	4cm	4cm	1cm	12cm	5cm	7.5cm	1cm	5cm	10cm
测光方式	点测/中央重点/256区矩阵测光	点测/中央重点/256区矩阵测光	点测/中央重点/256分区	点测/中央重点/多区域测光	点测/中央重点/多区域评价测光	点测/平均/64区测光	点测/中央重点/256分区	点测/中央重点/多区域测光	点测/中央重点/多区域测光
曝光模式	16种场景/自动	16种场景/自动	6种场景，P/A/M	16种场景/自动，P/A/S/M	13种场景/自动，P/A/S/M	4种场景/自动，P/A/S/M	5种场景/自动选择，P/A/S/M	15种场景/自动，P/A/S	7种场景/自动，P/M
图像尺寸及存储格式	2592×1944，JPG	3072×2304，JPG	2592×1944，JPG/TIFF	2576×1932，JPG	2272×1704，JPG	4048×3040（硬件插值），RAW/JPG	2560×1920，JPG	2408×1758，JPG	2304×1728，JPG
白平衡	6种+自动+手动	6种+自动+手动	4种+自动+手动	4种+自动	5种+自动+手动	6种+自动+手动	5种+自动+手动	3种+自动	4种+自动
闪光灯	自动/防红眼/慢速同步/禁止闪光/强制闪光	自动/防红眼/慢速同步/禁止闪光/强制闪光	支持热靴，自动/防红眼/慢速同步/禁止闪光/强制闪光	自动/防红眼/禁止闪光/补光	自动/禁止闪光/强制闪光（有红眼功能）	自动/防红眼/慢速同步/防红眼慢速同步/禁止闪光/强制闪光	自动/防红眼/慢速同步/禁止闪光/强制闪光	自动/防红眼/禁止闪光/补光	自动/慢速同步/禁止闪光/强制闪光
液晶屏尺寸/像素	2英寸/11万	2英寸/11万	1.8英寸/13万	1.8英寸/13.5万	1.8英寸/11.5万	2英寸/15万	1.5英英寸/11.5万	1.6英寸/7.2万	2英寸/11.5万
EVF	不支持	不支持	不支持	支持	不支持	不支持	支持	不支持	不支持
最大分辨率动态图像	640×480@30fps	640×480@30fps	320×240@30fps	640×480@13fps	640×480@10fps 30秒限制	640×480@30fps	640×480@15fps	640×480@13fps	640×480@30fps（仅限于使用MS PRO时）
存储介质	SD/MMC	SD/MMC	SD/MMC	SD/MMC	SD/MMC	xD	SD/MMC	SD/MMC	MS/MS PRO/MS Duo/MS PRO Duo
供电	EN-EL5锂电	EN-EL5锂电	DB43锂电/AA电池×2	CRV3锂电/AA电池×2	AA电池×2	AA电池×2	AA电池×4	CRV3锂电/AA电池×2	AA电池×2
尺寸	88mm×60mm×36.5mm	88mm×60mm×36.5mm	113 6mm×29mm×58mm	97.8mm×77.5mm×72.6mm	90.7mm×64.0mm×38.4mm	105mm×63mm×34.4mm	109mm×82mm×94mm	93.8mm×72.1mm×54.7mm	96.6mm×64.4mm×40.1mm
重量（空机）	150g	150g	205g	286g	180	200g	300g	219g	202g
额外附件（以送测样机为准）	腕带	无	无	无	腕带	无	无	装饰底座	腕带
质保政策	1年免费质保	1年免费质保	2年免费质保（须注册）	1年免费质保	1年免费质保	1年免费质保	1年免费质保	1年免费质保	1年免费质保

功能型数码相机产品得分表

产品型号	COOLPIX 5900	COOLPIX 7900	Caplio GX	EasyShare Z740	PowerShot A520	FinePix E550	DIMAGE Z20	EasyShare Z700	Cyber-Shot DSC-S60
外观 得分（共20分）	15	15	16.3	16.4	14.5	13.3	16.7	13	12
成像得分（共40分）	33.3	33.6	30.8	28	31.4	34	30.9	29.1	28.3
操控得分（共20分）	16	16	14.3	17.2	14.8	14.3	14.65	14.9	16.2
售后（及附件相关）得分（共20分）	12.1	11.6	14.5	12	12.5	10	9	13	12.5
总分	76.4	76.2	75.9	73.6	73.2	71.6	71.25	70	69

【奖项颁发】

轻薄型数码相机组

索尼Cyber-Shot DSC-W7



虽然一度落后，但凭借稳定均衡的表现，索尼Cyber-Shot DSC-W7获得本组编辑选择奖，该产品的优势主要体现在优秀的操控性以及稳健的售后（及附件相关）表现上，当然，出色的成像表现也是不可或缺的。

佳能 IXUS40



测试中佳能的IXUS40通过实际表现证明了卡片机也能出好相片，画质相关的综合表现甚至比一些功能类相机还要优秀，特别是畸变控制、紫边控制、微距拍摄以及室外人像，使得这款上市半年多的产品依然保持着很强的生命力。

功能型数码相机组

尼康COOLPIX 7900



总分上尼康COOLPIX 7900低于COOLPIX 5900 0.2分，原因在于后者包装内有一根腕带，我们权衡再三，认为排除该因素COOLPIX 7900领先的0.3分要较这根腕带增加的0.5分更为有意义，当然COOLPIX 5900也是一款很优秀的产品，但COOLPIX 7900在画质上还是更有优势。此外理光的Caplio GX也是一款值得推荐的产品，广角对于风景拍摄是有重要意义的。

富士FinePix E550



虽然其貌不扬，却有着丰富的内涵，这是富士FinePix E550在本次横评中给我们的印象，和竞争对手相比它有明显的优势，最佳画质奖当之无愧。

【结语】

本次评测的产品包括口袋机型在内有效像素均超过400万。那么，像素是不是越大越好？早期数码相机由于感光元件只有几十万像素，像素大小对印刷甚至在PC屏幕上观赏效果都起到至关重要的影响，因此像素顺理成章地成为衡量数码相机“质量”的标准。当主流数码相机像素达到300万后，像素已经不再是用户选择数码相机的唯一标准，甚至算不上主要指标。

消费级数码相机出于成本考虑，不可能采用大幅面感光元件。在本次测试的分辨率环节，各机型得分并不与像素大小成正比。另外，400万像素的口袋机在噪声控制方面已很难令人满意。我们认为对消费级用户来说，超过500万像素的机型并不实用。

金属机身和大显示器成为主流数码相机的新时尚。理光Caplio R2正面采用亮银色金属拉丝材质，背部则是2.5英寸的大尺寸LCD，相信会赢得喜欢玩酷MM的芳心。这从另一个角度说明现在的产品在节能方面取得了长足进步，大尺寸显示器机型的电池续航能力尚能接受。但口袋机型由于机身紧凑不利于CCD散热，导致噪声和紫边现象相对明显。

卡尔.蔡斯、富士龙、尼柯尔、佳能、奥林巴斯、柯尼卡美能达、柯达Retinar……这些鼎鼎有名的镜头厂商都在不遗余力地为数码相机提供支持。广角仍然是消费级数码相机的软肋，除2款理光相机外，其他产品的最广角端焦距均超过30mm，拍摄大场景相对困难。凭借10X的超强变焦镜头，柯达EasyShare Z740最长焦端焦距达到了380mm，不过这个焦距要获得稳定的图像必须使用三角架。

外形正在越来越多地左右用户的购买决定，如今的数码相机厂商完全摆脱了胶片相机的设计思路，银色、黑色材质广泛应用，使数码相机看上去充满金属质感。机身日益紧凑，不少全功机型的体积与口袋机相比也大不了多少。柯尼卡美能达的DIMAGE Z20可说是一个另类，它的个头比美系厂商柯达的Z700和Z740都大出一块，当然对于男性用户来说这类产品的握持感更好。由于不同人的审美取向存在巨大差异，难以用量化的方式评定优劣，这一项的评分我们建议仅供参考。

从整体看，本次测试的产品质量相对较稳定，令人惊喜的是国产厂商明基、爱国者送测的3款产品都有相当不错的表现，无论外观设计还是功能均可与进口产品抗衡。购买国产数码相机产品已经成为一种合理的消费选择。我们期待着国产数码相机在将来能有更加出色的表现。P

用数字说话

——系统优化数字化

■广东 GZ

Windows系统优化一向受到有DIY精神的用户的一致推崇，在媒体和论坛等各个地方都有大量的系统优化方案，而且Windows庞大的身躯也给了大家一个优化的理由。无可否认，很多优化方案对系统性能有很大提升，但有的也只是滥竽充数而已。至于哪些方案是有效果的，哪些只不过是想当然的“有道理”，我们试创了用软件测试衡量系统优化的效果，让“数字说话”。

为了能够用数字判断系统性能的提升，需要一些测试软件。目前大部分测试软件都是针对硬件的测试，对软件系统的优化基本上不能影响最后的测试结果，所以我们采取了多种测试方式，对于系统性能我们选用“一分钟测试 v1.56” (http://www.skycn.com/soft/9351.html) 作为评测软件，而对于启动速度等时间测试我们使用秒表计时。

一分钟测试

与SiSoftware Sandra等硬件性能测试软件不同，一分钟测试是针对系统性能的测试软件，并不会强占系统资源，因此能够模拟用户使用环境得到结果，测试的结果依赖于当前系统环境，故比SiSoftware Sandra等更适用于系统优化性能的测试。



我们使用的测试平台配置为

项目	型号
CPU	AMD Celeron 1.8GHz
内存	512MB DDR333
硬盘	120GB 7200rpm
显卡	ATI RADEON 9200 SE

我们分别对优化设置前后的系统进行测试，比较各项最后得分。最后需要说明的是，由于计算机的个体差异性，本文的测试结果只作参考。另外也有些优化方法是很难量化的，我们也将其列在文章最后，供大家参考。

一、提升性能

在计算机硬件配置不变的基础上要获取应用程序的最大执行效率，就必须使应用程序在运行中最大化地获取系统资源。

1.系统还原

“系统还原”功能是WinXP的重要特色，虽然对容易犯错误的初级用户具有一定意义，但同时也会占据包括CPU时间、内存和硬盘空间等大量系统资源，已经掌握其它数据备份工具的用户，应该关闭“系统还原”。鼠标右键单击“我的电脑”，选择菜单“属性”，在弹出系统属性对话框中选择“系统还原”页面，勾选“在所有驱动

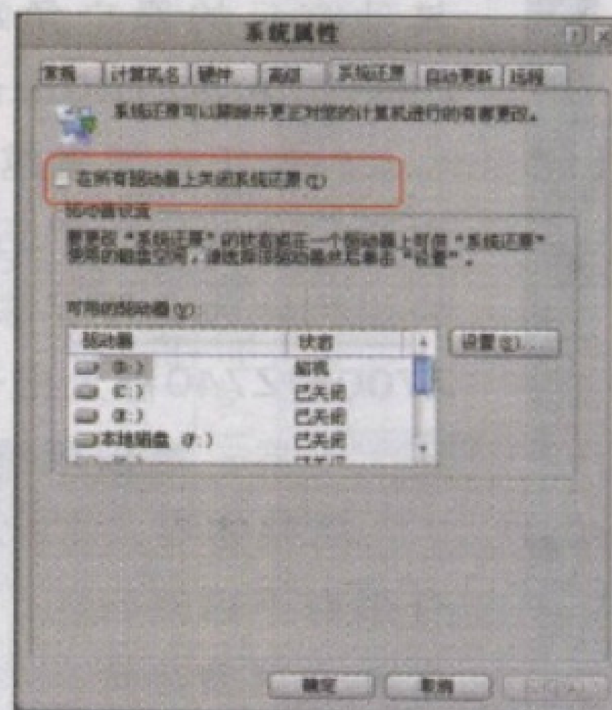
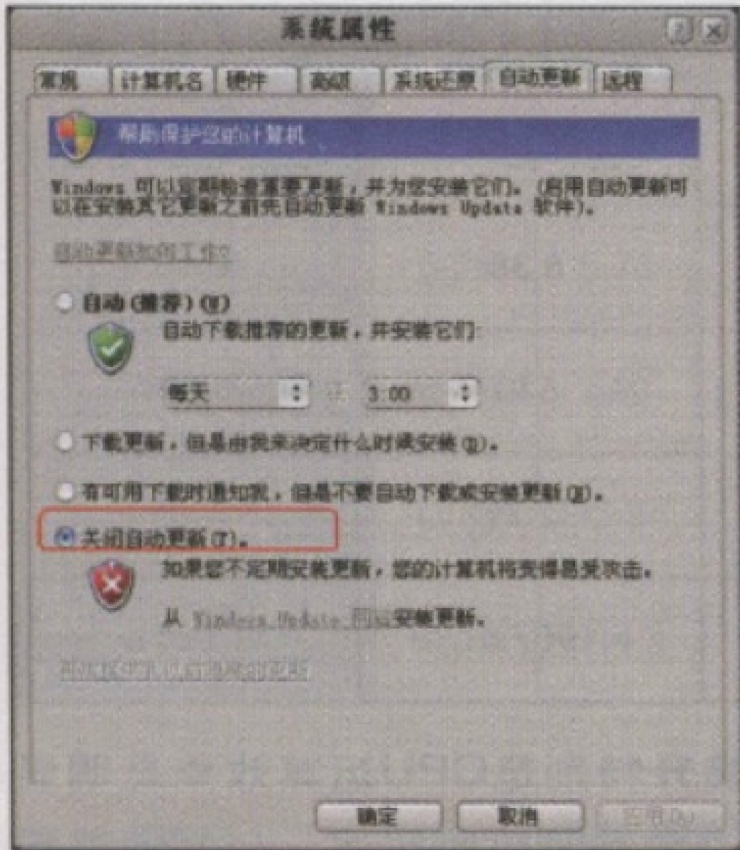
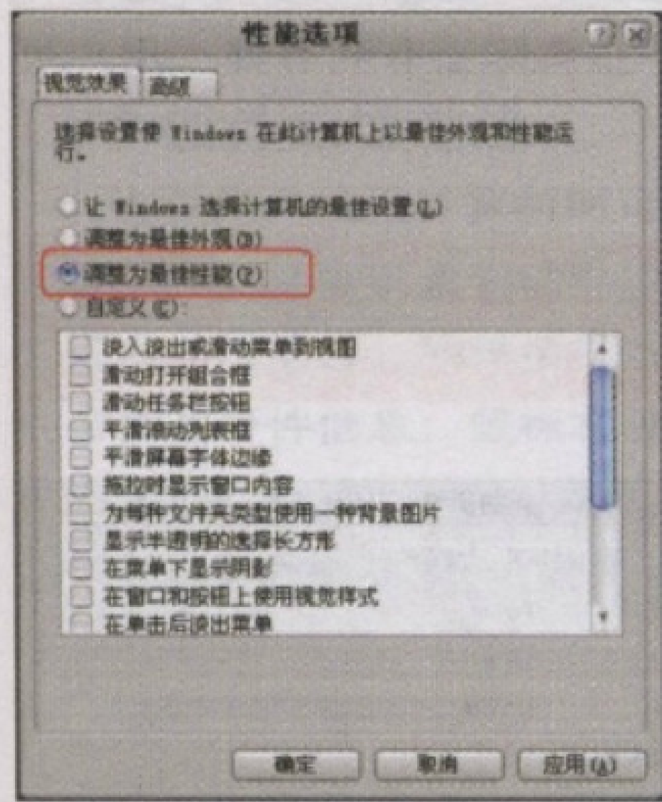
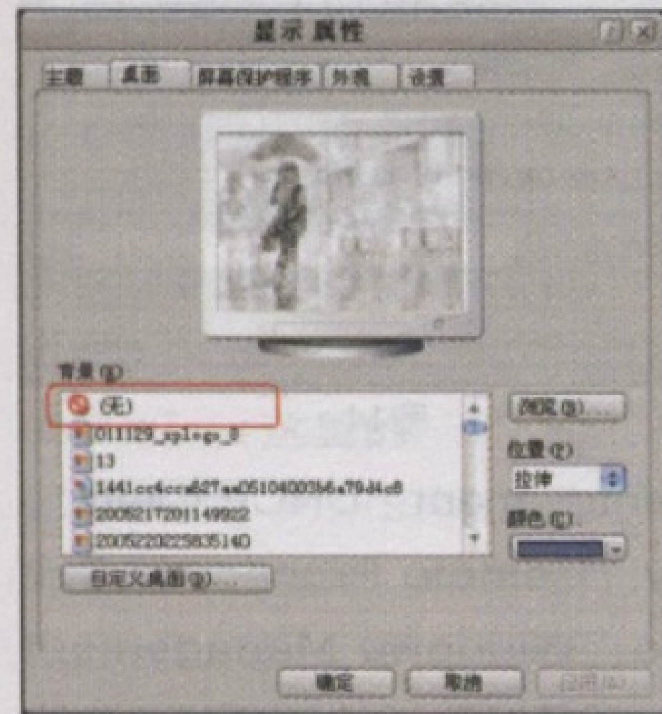
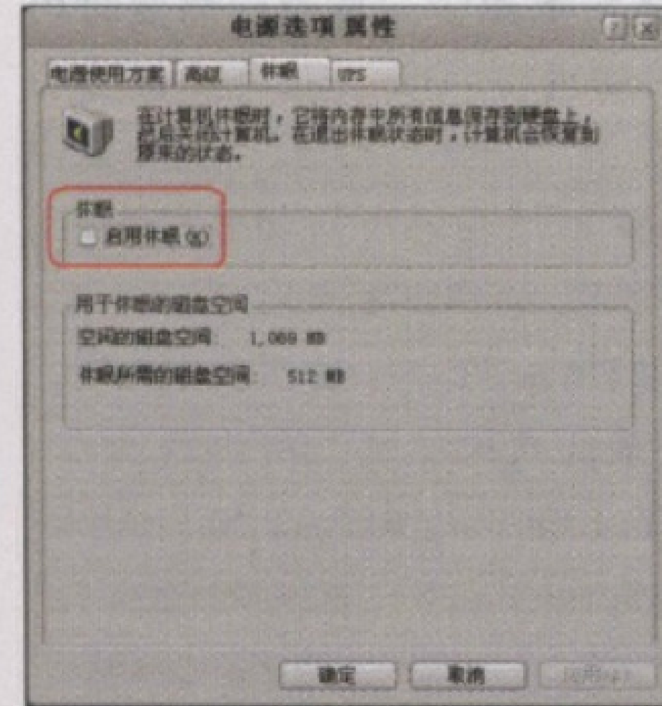


图1


图2


图3


图4


图5

器上关闭系统还原"选项（图1）。

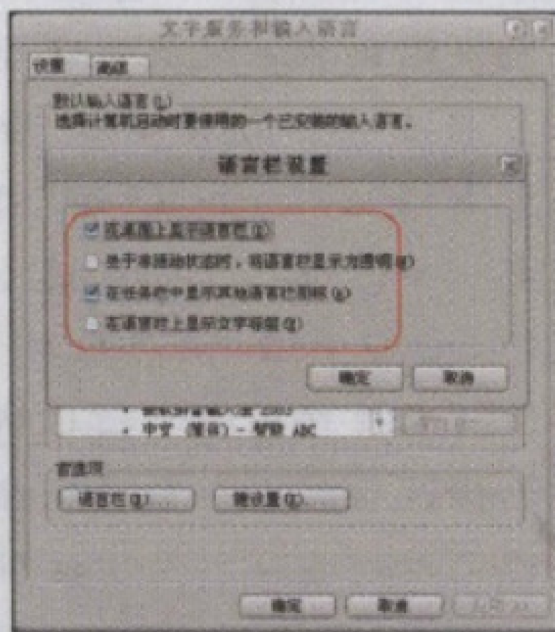
2.自动更新

继续在系统属性对话框中选择"自动更新"页面，因为"自动更新"功能也完全可以关闭，当然用户同时要养成定时手工更新系统补丁的习惯，在"通知设置"栏勾选"关闭自动更新"一项（图2）。

3.显示设置

最后切换到"高级"页面，在"性能"一栏中点击"设置"按钮，在弹出对话框的"视觉效果"页面中勾选"调整为最佳性能"（图3，这时桌面主题自动更改为"Windows经典"），在"桌面"页面中设置背景为"无"（图4），在"屏幕保护"页面中设置屏保为"无"，并点击"电源"按钮并切换到"休眠"页面（图5），去除"启用休眠"前的勾选。打开控制面板选择"区域和语言选项"，将对话框切换到"语言"页面，点击"详细信息"按钮，在弹出的"设置窗口"中选择"首选项"的"语言栏"，关闭"在桌面上显示语言栏"，勾选"在通知区域显示其他语言栏图标"（图6）和"关闭高级文字服务"。

回到控制面板中双击"鼠标"，进入"鼠标属性"窗口，然后选择"指针"选项卡，去除"启用指针阴影"选项勾选（图7）。


图6

4.磁盘索引

"磁盘索引"功能会记录所有文件用于快速搜索，但搜索用户会经常使用第三方工具，Total Commander内置搜索功能就要强大得多，关闭这个功能可释放系统资源。打开资源管理器，右键点击硬盘驱动器选择菜单"属性"，取消"使用磁盘索引以便快速查找文件"的勾选（图8）。

5.其他

在"系统属性"的"高级"页面点击"性能"项的"设置"按钮，在弹出对话框的"高级"页面中将"处理器计划"和"内存使用"栏中均选择"程序"（图9），这个调整将留给应用程序更多的内存和CPU资源，虚拟内存的设置相当复杂，这里不便详述。追求应用程序最大执行效率的用户，可按常规简单设定为物理内存1.5倍，最大为2倍，只要依据两个原则即可（图10）。在"系统失败"栏中，

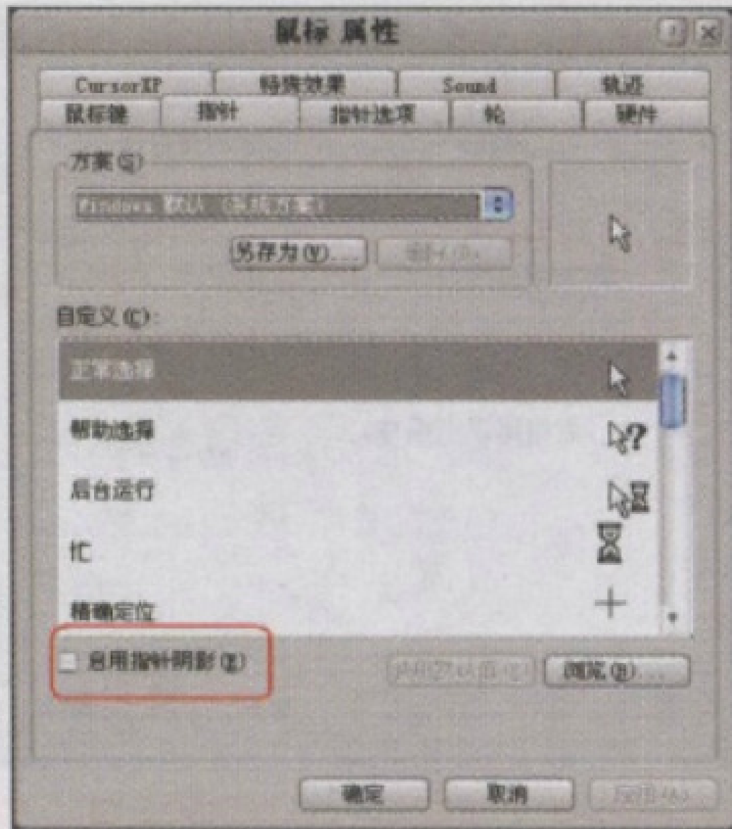
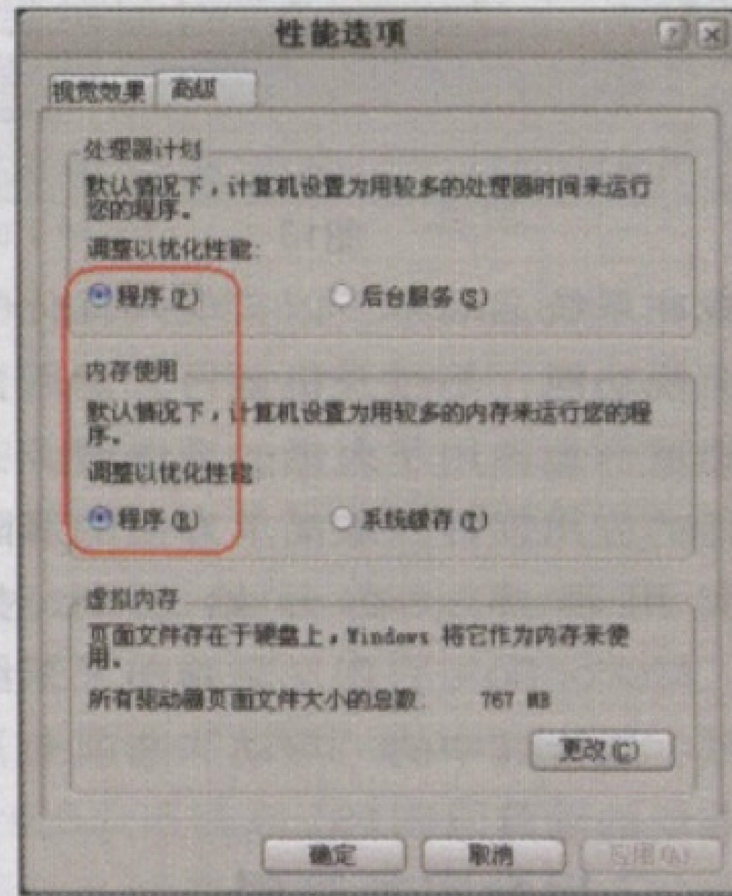
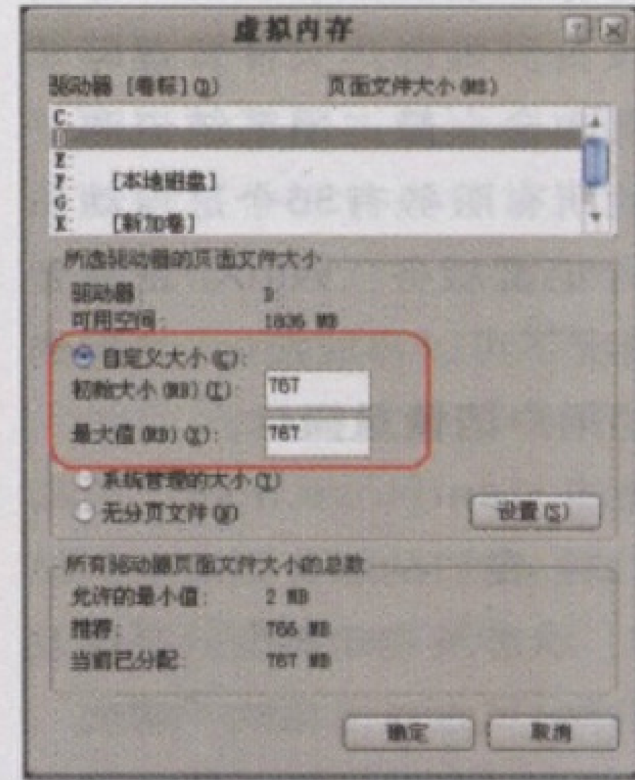
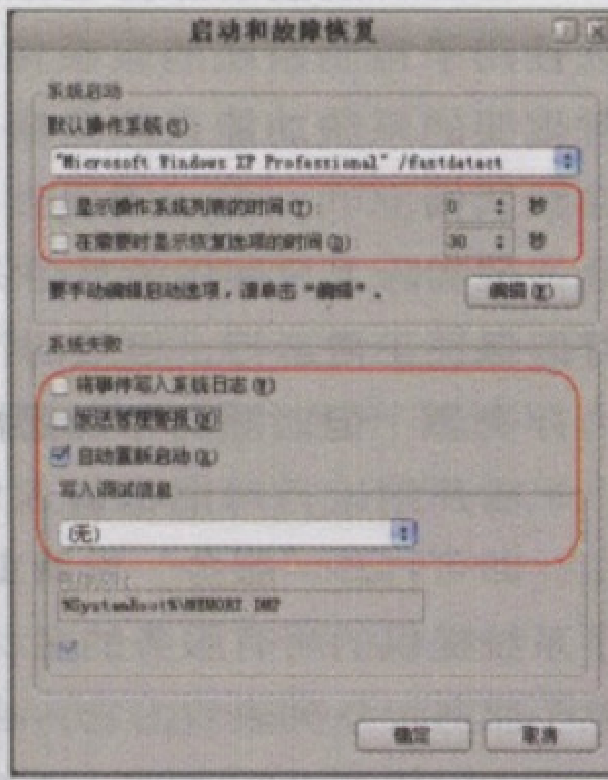

图7


图8


图9


图10


图11

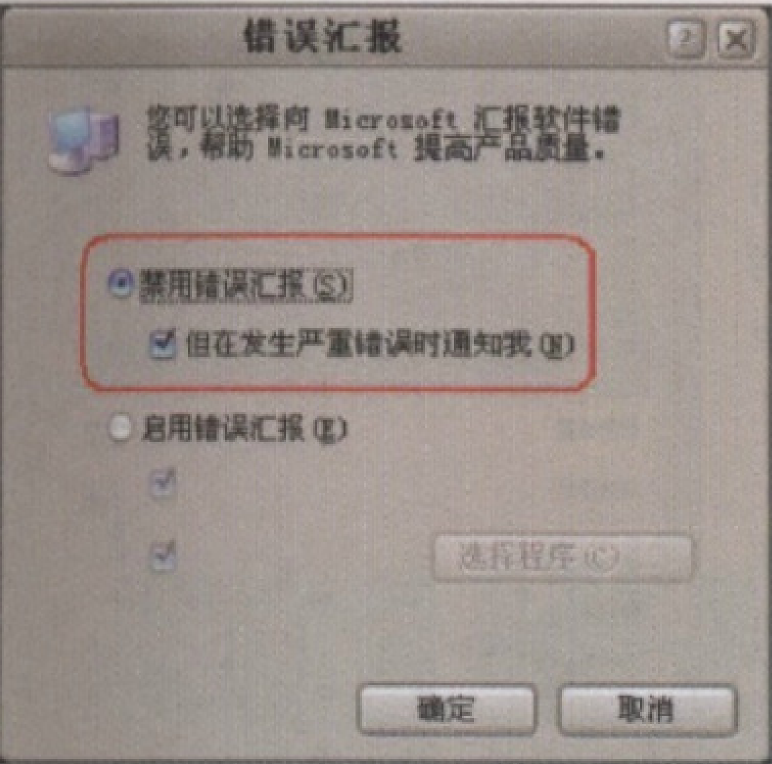


图12

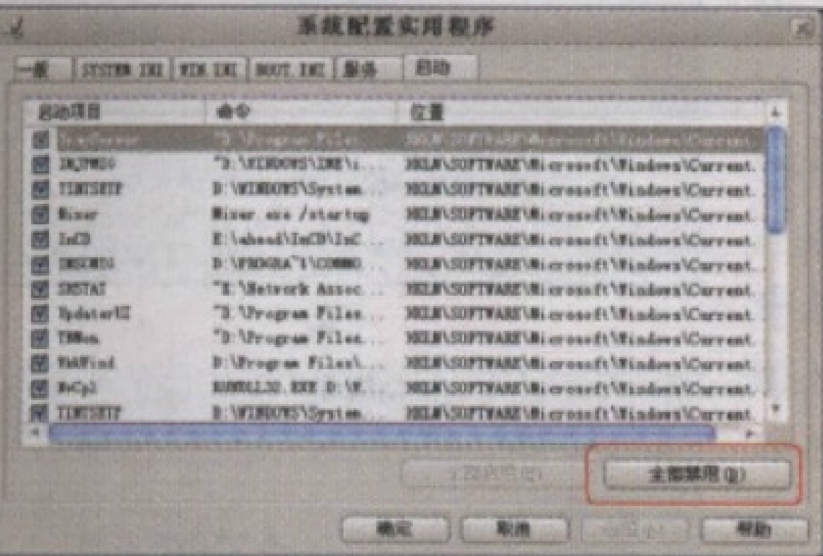
去除“将事件写入系统日志”和“发送管理警报”的默认勾选，并将“写入调试信息”设置为“无”（图11）。关闭对话框回到原来的“高级页面”，点击“错误报告”按钮，在对话框中选择“禁用错误汇报”功能（图12）。

测试项目	设置前	设置后	提高比例
32位整数运算性能（M次/s）	78.43	101.91	29.94%
浮点运算性能（M次/s）	5.75	6.38	10.96%
32位内存传送性能（MB/s）	634.9	640	0.80%
磁盘读写性能（MB/s）	13.33	12.79	-4.05%
DirectDraw图像（MB/s）	820.5	907.8	10.64%

通过数据可以看到**性能的提升**特别是CPU运算效果是明显的，这说明优化后CPU可以更有效率地执行程序，自然使得程序运行流畅。但是由于关闭了磁盘索引，导致测试中磁盘读写性能有所下降（-4.05%），故这一步实际上有利有弊，用户可以自行取舍。

二、关闭软件自动功能

1.管理自启动


图13

计算机用户通常都会安装若干应用软件，伴随着时间的推移其数量也会增多。许多应用软件都会把自身或者部分功能加载在系统启动中，以实现人性化的用户快捷操作或系统监视功能，不过开机运行大量后台程序会大大降低启动速度，也占用了大量的系统资源，严重影响用户主动执行的应用软件。最简单方便的清除方法是使用系统配置实用程序，在开始运行对话框中键入命令“Msconfig”，回车后弹出“系统配置实用程序”对话框，选择其中的“启动”选项卡，根据需要选择允许自启动的项目（图13）。

2.后台服务管理

WinXP的后台服务也是操作系统的核心功能，它们往往用于控制系统的软硬件设备、内存、文件管理等非常重要的系统功能，这些服务也会大量占用系统资源。在默认情况下，WinXP提供的所有服务有36个是自动启动，但实际上只要保留其中9个必要服务，WinXP就完全可以保证正常运行，极限的情况下可以释放接近70MB的内存资源，**但对服务不熟悉的用户请慎重操作。**

在开始运行对话框键入命令“services.msc”后回车，即可打开“服务”设置窗口。窗口的服务列表中列出了系统提供的所有服务的名称、状态及启动类型。要修改某个服务可从列表双击它，在弹出属性对话框的“常规”选项卡对服务进行修改，通过单击“启动”、“停止”、“暂停”、“恢复”4个按钮来修改服务状态，并可从“启动类型”下拉列表中修改启动类型，启动类型有“自动”、“手动”、“已禁用”3种。如果要禁止某个服务在启动自动加载，可将其启动类型改为“已禁用”（图14）。只保留以下9个后台服务，Application Management、DHCP Client、Event Log、Plug and Play、Remote Procedure Call（RPC）、Windows Audio、Windows Management Instrumentation、Workstation、Windows Installer，此外所有的其他后台服务一律选择“手动”，当用户需要时再手工打开它们。

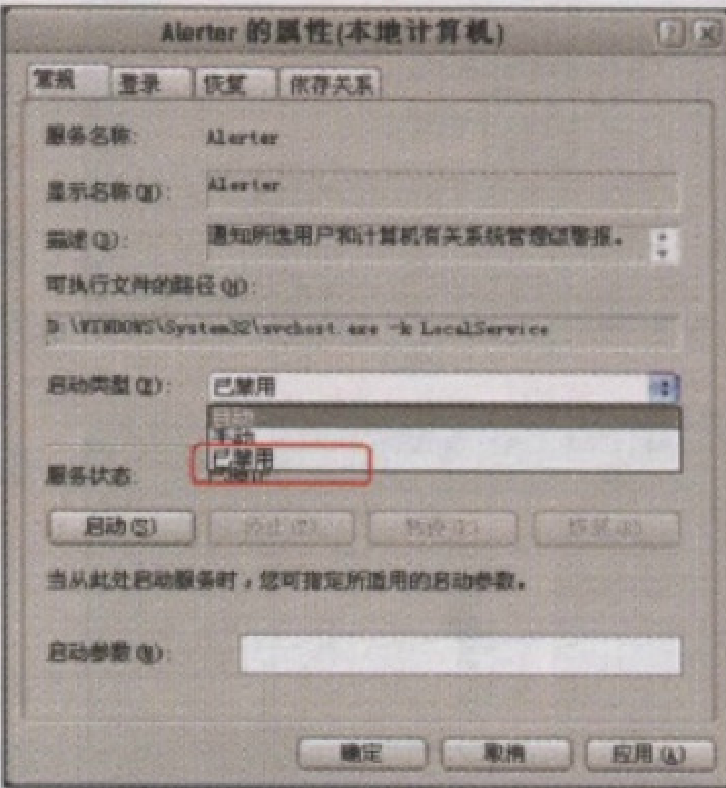


图14

后台服务灵活切换

要求普通用户熟悉所有服务对应的应用功能显然有相当难度，即使是熟练用户，总是手工去开启后台服务或自启动功能也会不厌其烦，因此用户可使用批处理技巧灵活切换系统优化环境与系统默认环境。所有后台服务对应的注册项都在[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services]下，而它们的启动类型决定于“Start”这个键的值，其中值为2是自动，值为3是手动，4是禁用。用户只要将系统优化环境下所有需要禁用的自动启动服务导出为注册表文件，并分别修改为禁用和自动两种启动状态的注册表文件，就可以简单通过导入两份注册表切换服务优化环境与服务默认环境。

测试项目	设置前	设置后	提高比例
32位整数运算性能（M次/s）	78.43	78.82	0.50%
浮点运算性能（M次/s）	5.75	5.75	0.00%
32位内存传送性能（MB/s）	634.9	640	0.80%
磁盘读写性能（MB/s）	13.33	13.31	0.00%
DirectDraw图像（MB/s）	820.5	914.3	11.43%

从上面的测试数据看优化效果并不明显，毕竟系统服务需要的CPU资源并不多。但笔者注意到登录后的**内存占用**从130MB下降到88MB，下降了42MB，比例为25%左右，对于笔者的512MB内存意义不算大，但如果用户的内存紧张，确实不失为一个好办法。

三、合理配置硬件及驱动

1.硬件配置重建

许多用户使用计算机时可能会反复拔插替换各种硬件设备，同时重复安装驱动程序的过程将会在系统中遗留大量硬件注册信息，同样会导致系统性能的下降。要清空这些多余的硬件信息，鼠标右键单击“我的电脑”，选择菜单“属性”，在弹出系统属性对话框中选择“硬件”页面，点击“硬件配置文件”打开硬件配置文件窗口。首先点击“复制”按钮备份当前硬件配置文件为Profile2，然后再重新命名其为Profile（图15）。重新启动计算机，此时会出现供用户选择的提示：“1、Profile；2、Profile1；3、None of the above”，这里的“1”和“2”是系统中已经存在的硬件配置文件，用户应该选择“3”让WinXP重新检测硬件，此时屏幕会出现“检测硬件”对话框，并提示“大约需要几分钟时间”，稍后出现的“配置设置”的对话框，提示“成功设置了新计算机的配置，名称为Profile1”，点击“确定”按钮重新安装硬件设备的驱动程序。成功重建硬件配置文件后，用户可把除Profile1外的两个原来的硬件配置文件删除掉，避免开机时仍然会询问用户使用哪个硬件配置文件（此处不同版本系统可能会有不同）。

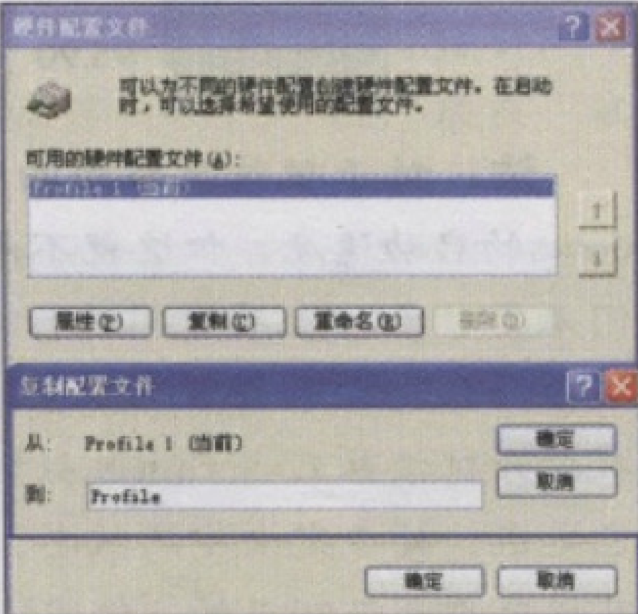


图15

2.系统启动项目调整

对于微软的操作系统而言，重启机器是最有效的内存释放方法，加快系统启动速度具有相当意义。首先一定要修改BIOS设置，激活“Quick Power On Self Test”选项加快主板自检速度；禁用“Show Bootup Logo”选项不显示启动Logo；禁用“Boot Up Floppy Seek”选项不检测软驱；启动顺序“Boot Sequence”选项设为“Only C:”。

当WinXP的日志中记录有非正常关机、死机引起的重新启动，系统会在启动时自动运行磁盘扫描程序。在默认情况下扫描每个分区前会等待10秒钟，再加上扫描本身需要的时间，会耗费相当长时间才能完成启动。用户可设置取消磁盘扫描的等待时间，或者禁止对某个磁盘分区进行扫描。在开始运行对话框中键入命令“chkntfs /t:0”回车，即可将磁盘扫描等待时间设置为0；如果要在计算机启动时忽略扫描分区C盘，可以输入“chkntfs /x c:”命令；要恢复对C盘的扫描，只要键入“chkntfs /d c:”命令。

如果用户的计算机配置中包含网卡，那么开机时系统会因搜索DHCP服务器而停顿，此时需要为网卡主动分配IP地址。打开相应网卡的网络连接，用右键查看“本地连接”的“属性”，鼠标双击连接项目框内的“Internet协议（TCP/IP）”，在打开的对话框中设定固定的IP地址（图16），启动进入桌面时就可以避免停顿了。

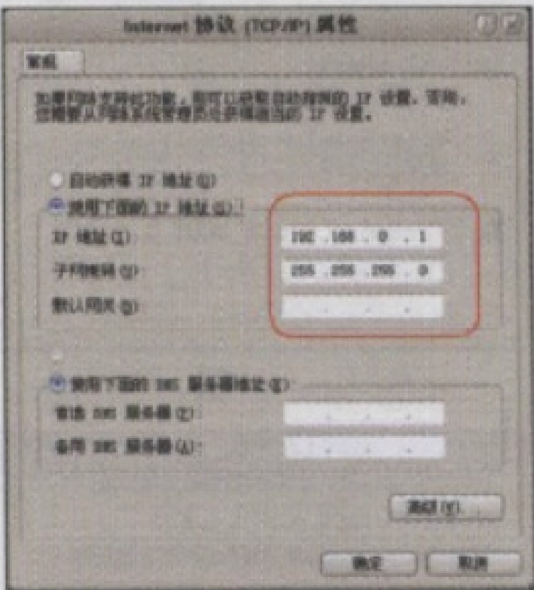
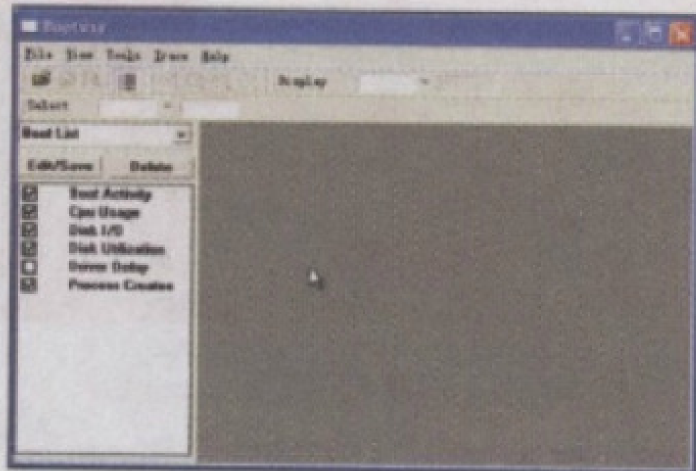


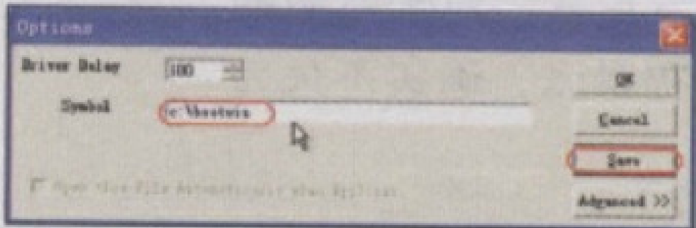
图16

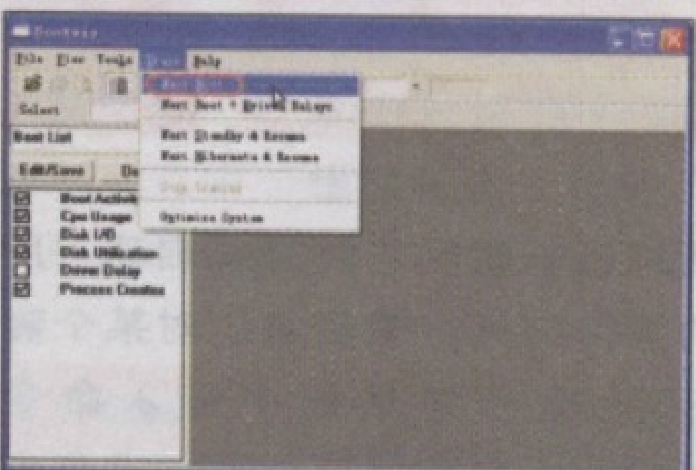
WinXP使用了一种“预读取”的技术，加速操作系统和应用软件的启动。“预读取”技术的关键是学习以前系统或应用程序的启动过程，对于启动过程中进行分析后创建一个描述应用需求的虚拟“内存镜像”文件，并把这个文件保存到系统文件夹“Windows\prefetch”下，预读取数据保存最近8次系统启动或应用软件启动的信息，因此可以大大提升系统启动和应用软件装入的速度。同时预读取数据也为系统磁盘整理工具提供帮助，默认情况下，系统每隔三天就会自动执行一次局部碎片整理，并根据当前预读取数据来调整磁盘的布局。预读取数据文件的作用非常大，但习惯大量装卸应用软件和数据文件的用户，一段时间后预读文件夹里文件繁多而且夹杂有死链文件，反而会影响系统启动和应用软件载入的效率，因此最好定期删除文件夹中所有预读取文件。不过不用担心，必要和常用的预读取文件随着用户的使用又会很快建立起来。

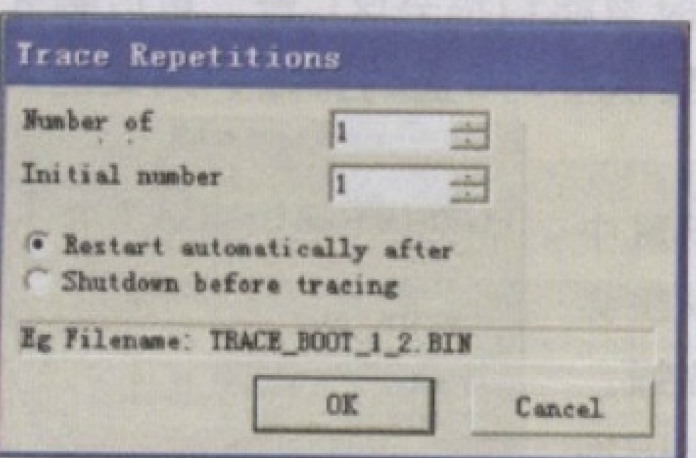
3.使用Bootvis

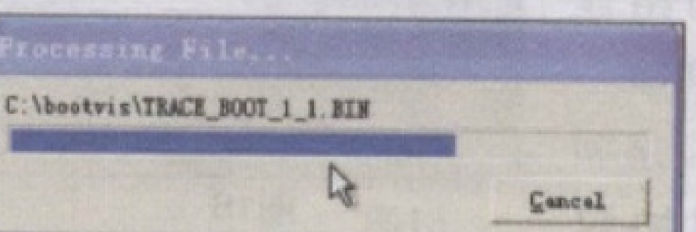
Bootvis（下载：http://www.skycn.com/soft/7766.html）是一款不错的由微软提供的专用于提高Windows


图17


图18


图19


图20


图21

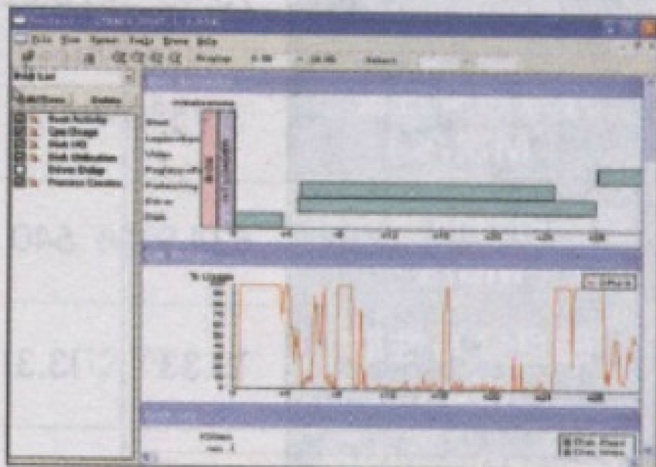
启动速度的软件。首先将BootVis解压缩至C:\bootvis下，运行打开主程序界面（图17），一定要按照以下步骤操作：

(1)单击"Tools"菜单→"Options"，在弹出窗口中有一个"Symbol"对话框（图18），在里面输入我们刚才解压缩的路径，如C:\bootvis，然后单击"Save"保存；

(2)单击"Trace"（跟踪）菜单，选择"Next Boot"跟踪方式（图19）。弹出一个"Trace Repetitions"（重复追踪）对话框，保持默认设置不变，单击"OK"（图20），BootVis将在倒数10秒后引导系统重启，也可直接单击"Reboot now"直接重启；

(3)系统重启后，先不要进行任何操作，此时BootVis正在后台自动运行并记录启动进程。之后，重新弹出BootVis软件界面，生成与启动进程相关的BIN文件，自动命名为TRACE_BOOT_1_1（图21）；

(4)BIN保存完毕后，将会显示"Boot Activity"（引导行动）、"CPU Usage"（CPU利用率）、"Disk I/O"（磁盘输入输出）、"Disk Utilization"（磁盘利用率）、"Driver Delay"（驱动器延迟）等几项具体的统计图表（图22）；


图22

(5)单击"Trace"菜单，在下拉菜单中选择"Optimize System"，Bootvis会再次重启计算机。

(6)之后，BootVis将通过分析前面得到的数据，来优化系统的启动。此时我们依然不要进行其他操作，等待优化设置完成。这以后系统的启动速度将会有很大提升。

测试项目	设置前	设置后	提高比例
启动速度1（s）	14.0	11.6	17.14%
启动速度2（s）	95.90	90.53	5.60%

注：对于硬件及驱动的配置一般来说可以提高Windows的启动速度，但这就不是用软件可以计量的。因此我们采用秒表对启动时间进行计时，表中"启动速度1"是从按开机按钮到登录界面出现的时间，"启动速度2"是从按开机按钮到userinit进程结束，即系统所有启动加载都已完成，处于完全空闲状态。但不管从哪个时间判断其速度提升都是很明显的。使用Bootvis时请取出可移动设备。

需要说明的是，这一项优化对于新装系统没有很明显的效果，因为新系统启动时没有过多的冗余，优化方案没有太大的作用。但对于运行过一段时间的系统效果非常明显。

四、非量化篇

有一些优化效果并没有好的办法去测量其优化后的效果，但我们在使用电脑时可以明显感觉到这种优化的效果。

1.禁止某些设备

默认情况下WinXP总是为电脑的所有设备安装驱动程序并进行管理，任何硬件设备的驱动程序在系统启动时都会被启用，这些硬件设备同样要大量占用系统资源。事实上用户的许多计算机硬件设备是极少使用的，例如打印机端口（LPT1）、串口（COM）、红外线设备、板置网卡、PCMCIA卡等都是不常用的设备。其实对于这些非常用设备，大可将其禁用以释放系统资源。

不要低估停用硬件设备带来的优化效果，最近热玩PC游戏《三国无双3》的用户可尝试禁用声卡设备，就会发现游戏帧率会有大约10到20帧的上升。当然禁用硬件设备可能会造成应用程序功能不完整，但相对于程序的顺利执行而言，例如说游戏的可玩度，某些功能损失是完全可以接受的，毕竟程序的最基本执行理论上只需要CPU和内存。要禁用硬件设备，鼠标右键单击"我的电脑"，选择菜单"属性"，在弹出系统属性对话框中选择"硬件"页面，点击"设备管理器"按钮打开设备管理器窗口，双击要停用的设备，在

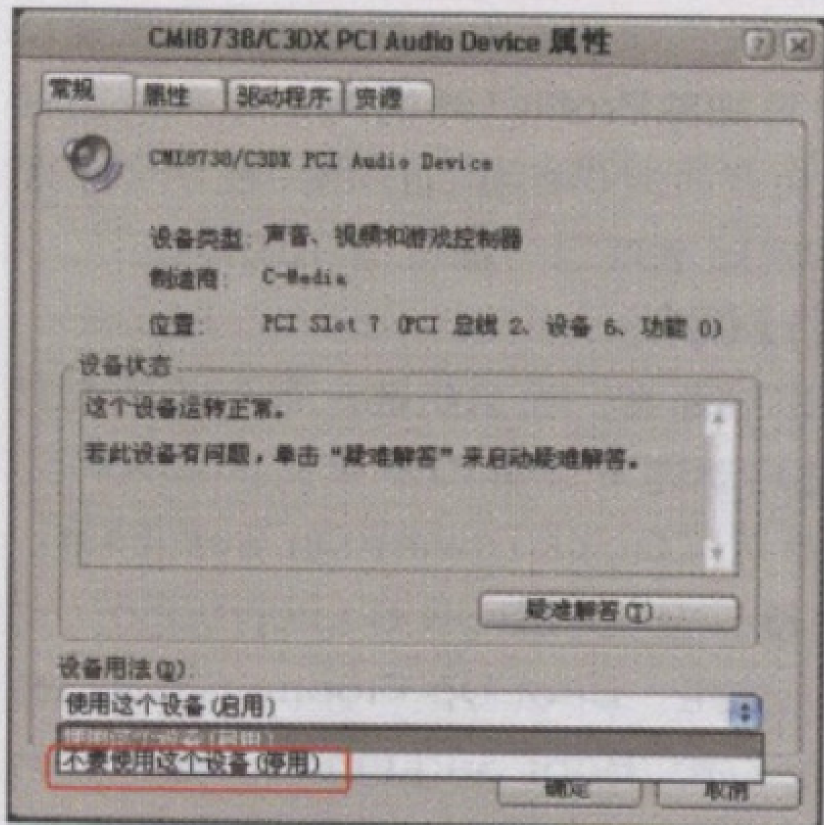
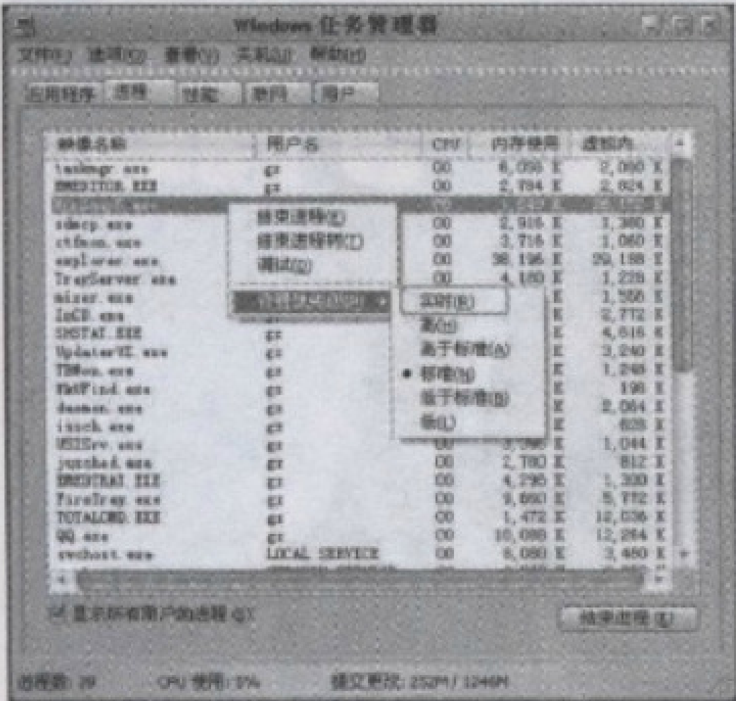


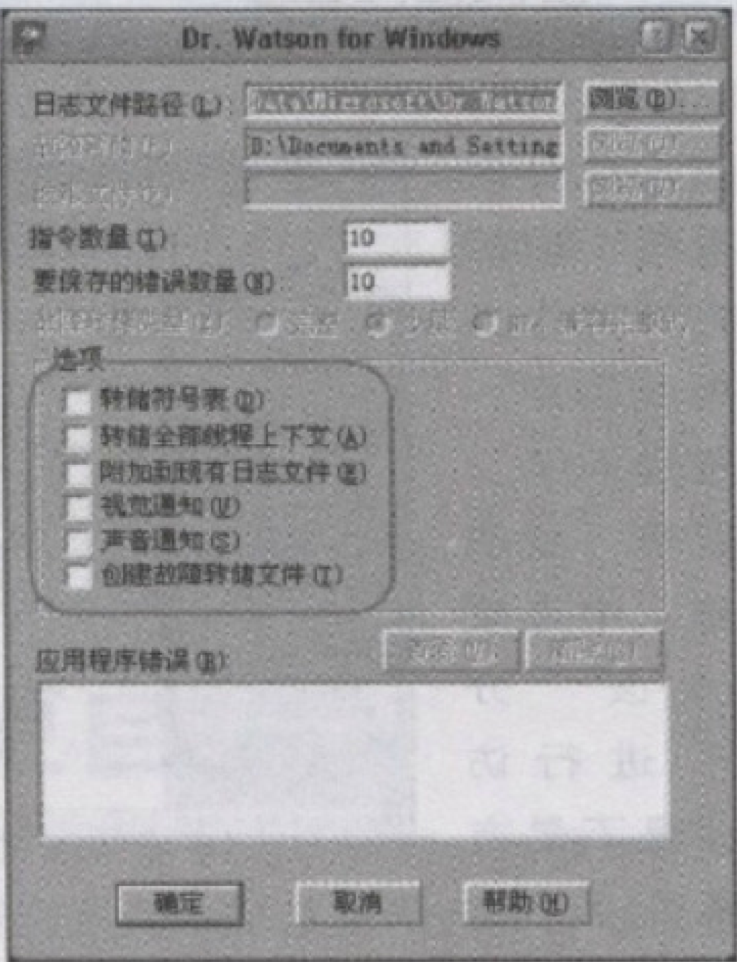
图23

其属性对话框中的“常规”选项卡中选择“不要使用这个设备（停用）”（图23），再重启机器，设置即可生效，当需要使用这些设备时再从设备管理器中启用它们即可。

2.软件执行环境调整

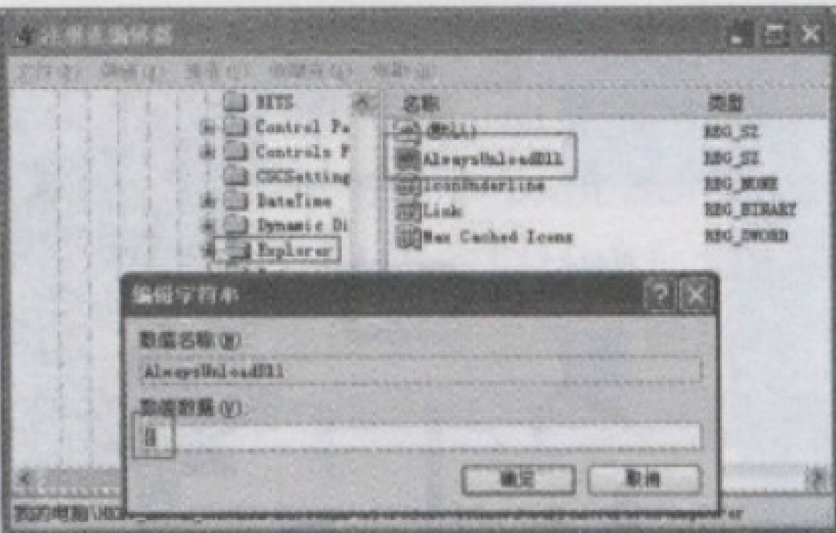

图24

尽量维持单任务运行状态是获取应用软件最大执行效率的根本原则，当然WinXP中完全单任务运行是不可能的，那么用户在尽量减少后台运行程序的同时，可以提高应用软件的运行等级来最大程度获取系统资源的支配。按下“Ctrl+Alt+Del”组合键，打开Window任务管理器并选择“进程”选项卡，在这里可以看到系统中目前正在运行的所有进程。要为一个应用程序分配更多的进程时间，只需右键点击这个进程，再把鼠标指针向下移动到“设置优先级”，然后选择将这个程序放在“实时”优先级（图24）。

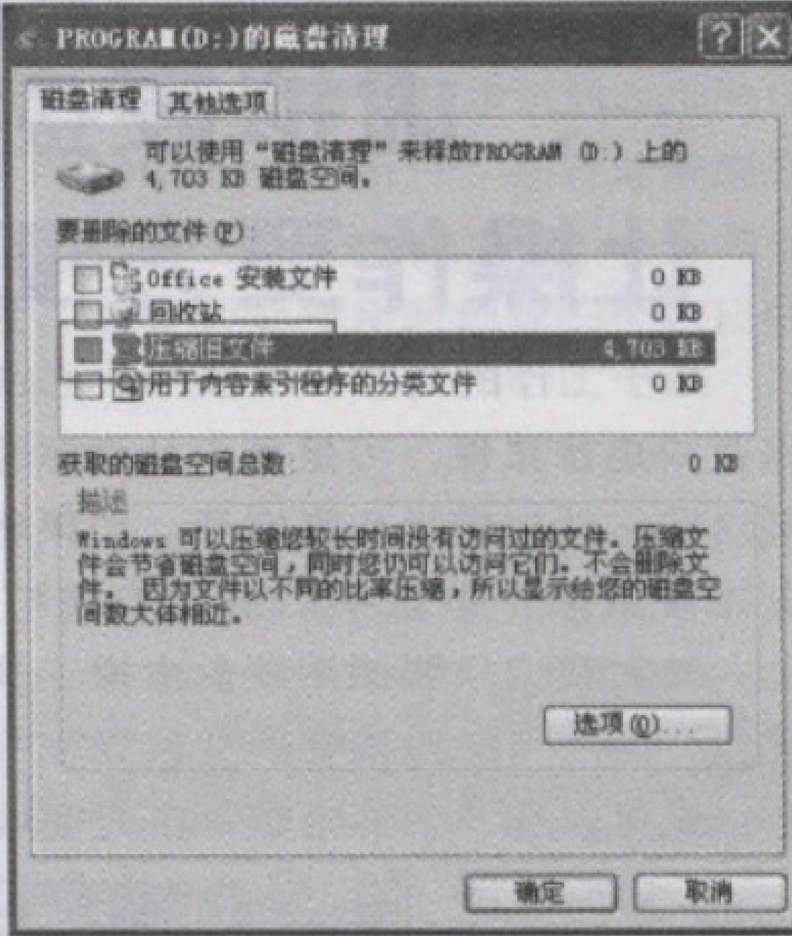

图25

提升应用软件到“实时”优先级虽然能分配最多的进程时间，但是应用软件一旦失去响应，想要切换到Window任务管理器关闭它也变得非常困难，所以应该调整系统自动关闭停止响应的程序，这个调整可以使WinXP侦测到某个应用程序已经停止响应时自动关闭它，而不需要进行麻烦的手工干预。打开注册表编辑器找到[HKEY_CURRENT_USER\ControlPanel\Desktop]分支，将主键AutoEndTasks的键值设置为1即可。同时应用程序错误关闭或崩溃后，系统的自动故障转储又会占用大量系统资源，因此在运行栏中输入“drwtsn32”命令调出系统里的华生医生Dr.Watson，取消其所有默认选项（图25）。

由于许多应用软件在关闭之后，往往会有部分DLL文件还在内存中存放很长一段时间，也就意味着相当大一部分内存会被这些不用的DLL文件点用。打开注册表编辑器找到注册表[HKKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer]，增加一个DWORD主键Always Unload DLL，并将其值设为1（图26）。


图26

WinXP的网上邻居在使用时，系统会搜索自身的共享目录和可作为网络共享的打印机以及和网络相关的计划任务，然后才会显示网络邻居的具体情况，这样会明显拖慢对局域网的访问。在注册表编辑器中找到[HKEY_LOCAL_MACHINE\sofeware\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explore\RemoteComputer\NameSpace]，删除其下的{2227A280-3AEA-1069-A2DE08002B30309D}（打印机）和{D6277990-4C6A-11CF8D87-00AA0060F5BF}（计划任务），重新启动电脑再次访问网上邻居，速度便会变得非常快捷。


图27

此外“磁盘整理”也是提升应用软件执行效率所要定期执行的操作，“磁盘整理”中的“压缩旧文件”功能能压缩硬盘中长时间没有使用的文件，以获取更多的硬盘空间（图27）。不过计算硬盘中哪些文件要压缩，以及压缩后的性能会花费大量的时间，而且往往“磁盘整理”程序还会在处理过程中失去响应。事实上这个压缩旧文件的意义也不大，反而影响整理的效率，最好“磁盘整理”程序中禁止使用“压缩旧文件”功能。打开注册表找到[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\VolumeCaches]，删除CompressOldFiles项，然后打开“磁盘整理”工具，就不会再见到“压缩旧文件”这项功能。

注册表清理

系统经过长时间使用后注册表会急剧膨胀，常可见数十兆甚至上百兆的注册表，较之系统初始安装时的数兆注册表，系统和应用软件的执行效率可想而知。笔者通常不推荐任何系统优化软件，因为未知优化原理，其优化的后果也是不可预知的。然而对于注册表的清理确实不是用户手工所能完成的工作，因此推荐用户使用工具“Tuneup Utilities 2004”（http://www.skycn.com/soft/19024.html），这款工具能有效检查注册表中的死链接数据，并能在有效备份的基础上安全清除。

虚拟，一切皆有可能

■天津 虹

目前虚拟内存和虚拟光驱的概念都已深入人心，虚拟内存每个人都用，虚拟光驱也都是装机必备。实际上在电脑中几乎什么都可以虚拟，而且用处都还不小。

一、虚拟硬盘，让操作更方便

由于工作的需要，很多用户经常在特定文件夹中保存或查找文件，可是每次从资源管理器中一层层打开这些文件夹感觉非常麻烦，如果将指定文件直接保存在硬盘某个分区中，虽然方便打开但是又显得零乱。其实我们只要使用硬盘虚拟工具来创建一个虚拟硬盘分区，将一些重要的文件或程序都放到这个分区中，就可以在“我的电脑”中方便地打开了。

“虚拟硬盘大师”（下载：http://www.skycn.com/soft/22637.html）就是这样一款工具，它可将一个文件夹虚拟为一个分区，该工具创建的虚拟分区操作和一般分区相同。例如虚拟经常保存文章的文件夹“E:\MyDocuments\Myfiles\电脑文章\2005文件”时，首先双击安装好的“虚拟硬盘大师”图标，随后打开主界面（图1），在此单击“指定目录”右侧的浏览按钮，在文件夹列表中选择该文件夹，随后下面的“指定盘符”项中为虚拟文件夹指定一个盘符，如H盘。随后单击“创建”按钮，该分区即可创建成功，并添加到分区列表中。以后就可以在“我的电脑”中进入该分区进行操作了（图2）。创建后勾选下面的“开机时保留虚拟硬盘分区信息”，这样我们在下次开机会显示该虚拟分区的盘符。以后在打开这个文件夹就不用一层层进入了，可以在“我的电脑”中直接进入该“分区”进行访问，是不是方便多了？

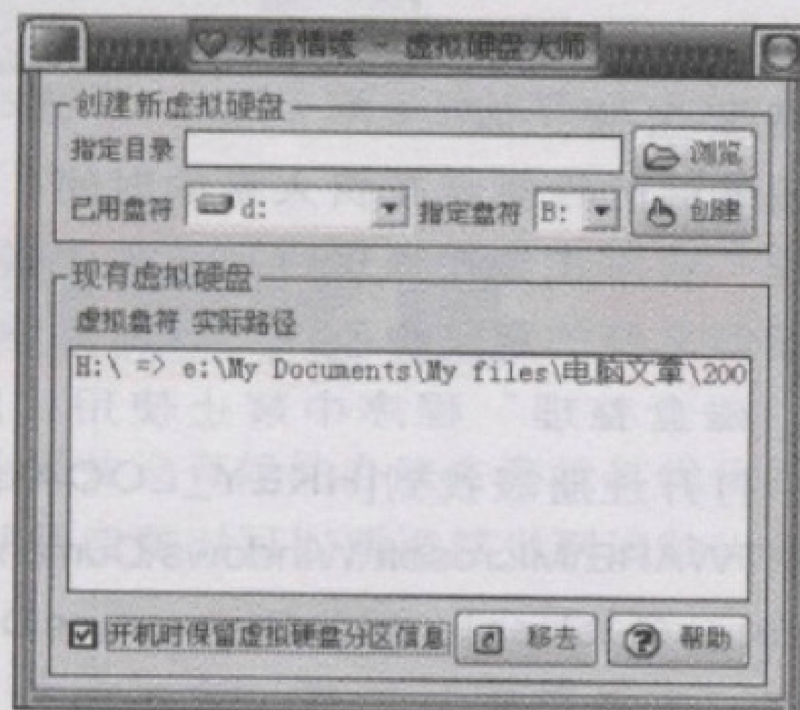


图1

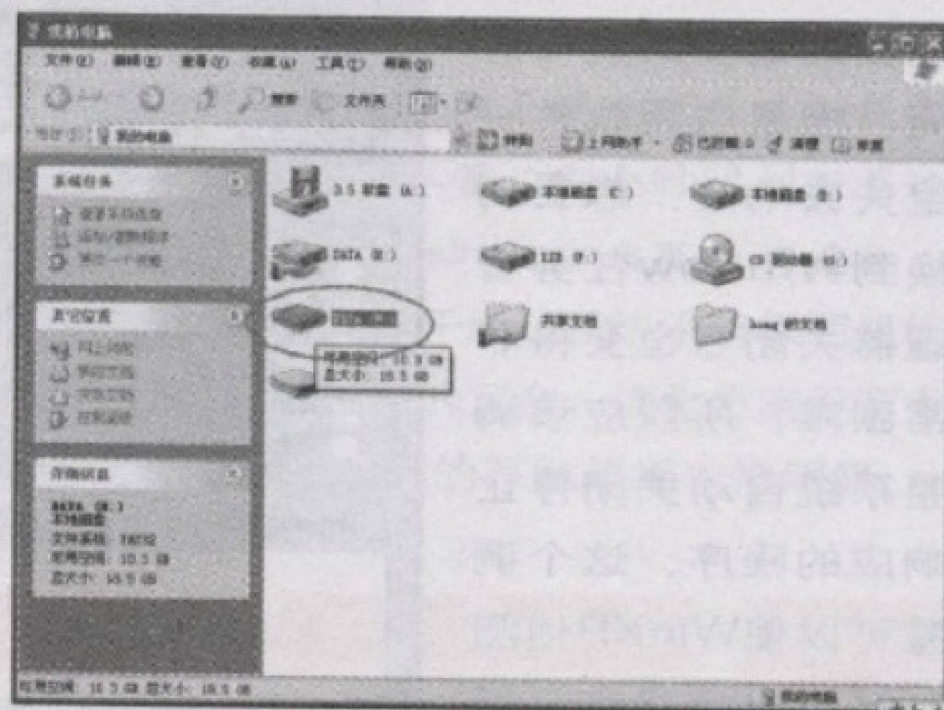


图2

二、虚拟启动盘，进入DOS更方便

虽说DOS时代已经过去，但还要经常到DOS下进行一些操作，如Ghost备份系统、格式化系统盘等。这些我们都需要在DOS下进行，现在软盘和软驱几乎已经淘汰了，这时你可以做一个虚拟软盘。“vFloppy”（下载：http://www.skycn.com/soft/22008.html）是非常优秀的软盘虚拟工具。

1.安装虚拟启动盘

安装vFloppy时将下载后的压缩包解压到相应文件夹中，双击其中的vFloppy.exe程序，弹出一个“虚拟启动软

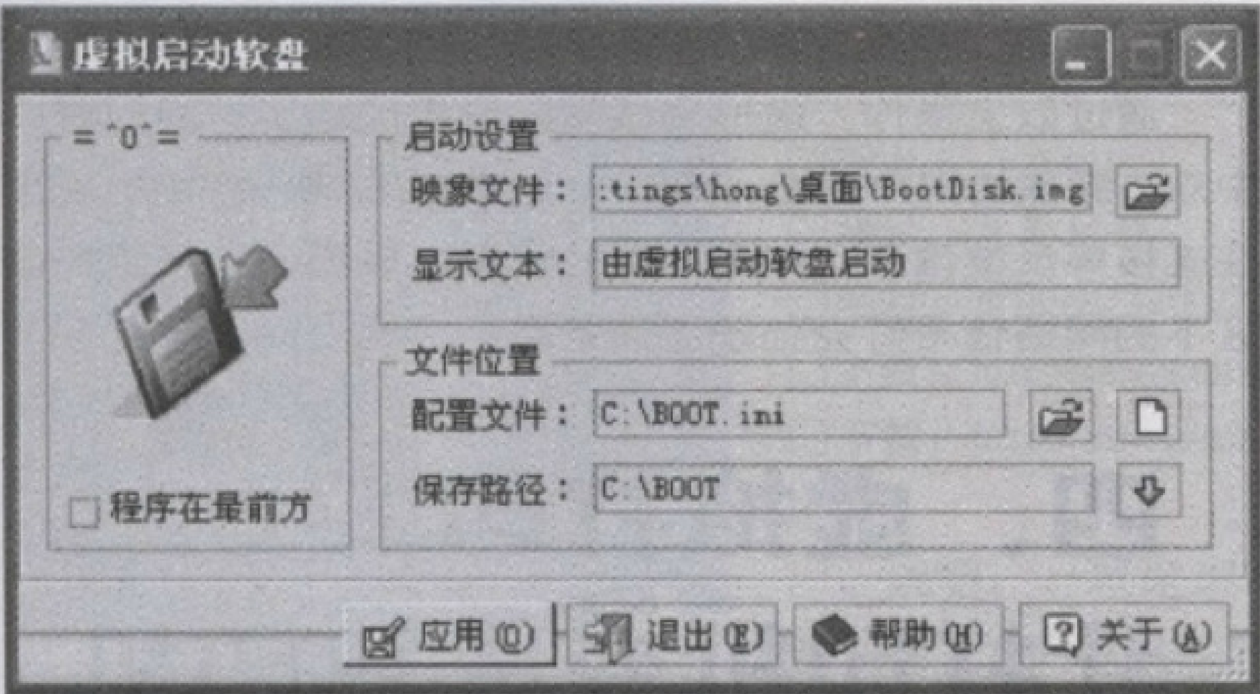


图3

盘”界面（图3），在该界面的“镜像文件”项打开同文件夹中的Bootdisk.img文件，并输入相应的保存路径，在“配置文件”项中程序默认为C:\boot.ini文件，该项尽量不要修改，否则启动时无法加载启动菜单。随后单击“应用”按钮程序自动将启动信息输入到Boot.ini文件中，单击“确定”按钮程序会提示系统重新启动。

2.用虚拟启动盘引导进入DOS

重启计算机，如果你的电脑是单系统，在计算机自检后会多出一个引导菜单，其中我们可以看到一个“由虚拟启动软盘启动”项，选择该项后单击回车，程序弹出一个启动盘引导界面，这个界面和Win98启动软盘的界面一样，在此选择“Start Computer with CD-ROM support”即可引导到DOS界面，这样就可以在DOS下进行相应操作了（如果是NTFS格式的分区还需要NTFS DOS支持，下载：http://www.skycn.com/soft/3538.html）。

三、虚拟局域网，让访问更自由

我们经常需要访问其他计算机上的资源，如果是在同一局域网内，我们只要资源共享即可互相访问。可很多用户的电脑都使用ASDL拨号上网，并不在一个局域网内，怎样才能实现局域网内的资源共享呢？其实我们可以搭建一个虚拟局域网，将需要共享资源的用户设置在同一局域网内，这样就可以像在局域网内一样进行资源共享了。

SoftEther（下载：http://www.skycn.com/soft/19509.html）是免费的虚拟局域网工具，可将互联网上的两台或更多电脑组成一个虚拟局域网，而且基本功能一个也不少，能进行所有真实局域网的操作。

1.软件的安装：

使用SoftEther组建虚拟局域网时，要求互相访问的计算机都要安装该软件，和局域网一样也是由Hub和网卡组成的。因此其中有一台电脑还要安装一个虚拟Hub，我们可将该电脑作为服务器。

安装程序时，程序会弹出一个安装组件选择窗口，其中包括“Install SoftEther Virtual LAN Card Component”（安装虚拟网卡）和“Install SoftEther Virtual HUB Component”（安装虚拟Hub）复选框（图4），在服务器端安装时应该全部选中，随后单击“Next”继续安装。在其它计算机上我们只需要选中安装虚拟网卡即可。

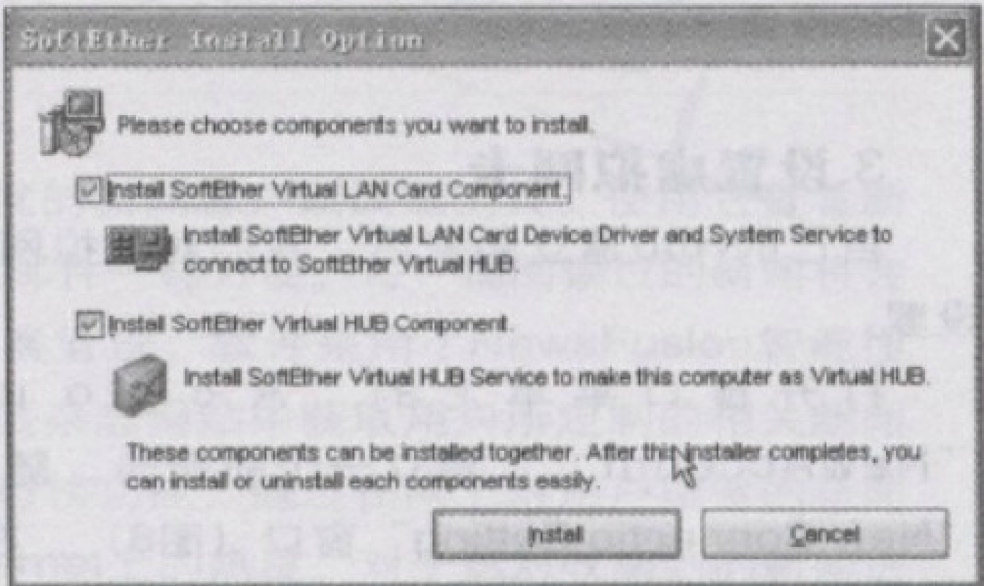


图4

2.创建虚拟HUB

安装完毕后重启电脑，此时点击桌面的“SoftEther Connection Manager”图标，出现“Softether.com Sample HUB”对话框，这是设置好的日本筑波大学的虚拟Hub，所以只要使用SoftEther的用户，都会连接到这个Hub。由于这是一个共用的Hub，用户很多，会影响我们自有数据的安全性，建议大家使用时创建一个自己的Hub。

创建时首先在“开始”→“所有程序”→“SoftEther”中打开“Softether Virtual HUB Administration”，打开该对话框后勾选下面的“This Computer (localhost)”复选框（图5）。点击“Connect”按钮后，会进入“Telnet”（远程终端模拟）模式窗口（图6），在Password和Confirmation后输入自定义的密码，这样以后我们就使用该密码登录虚拟Hub。

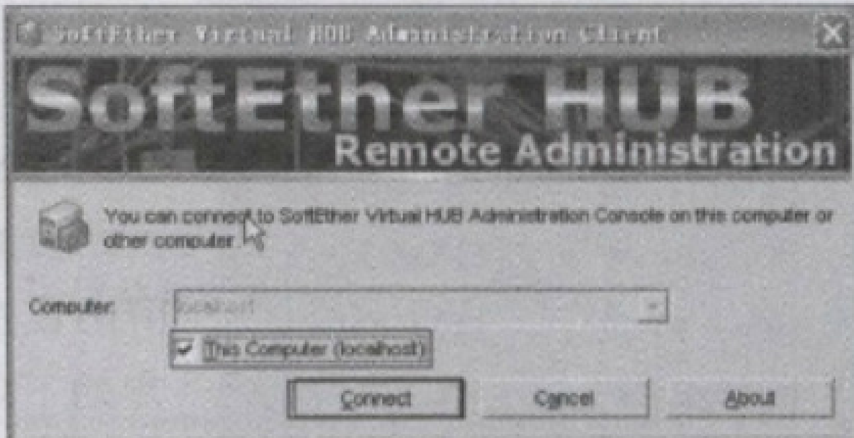
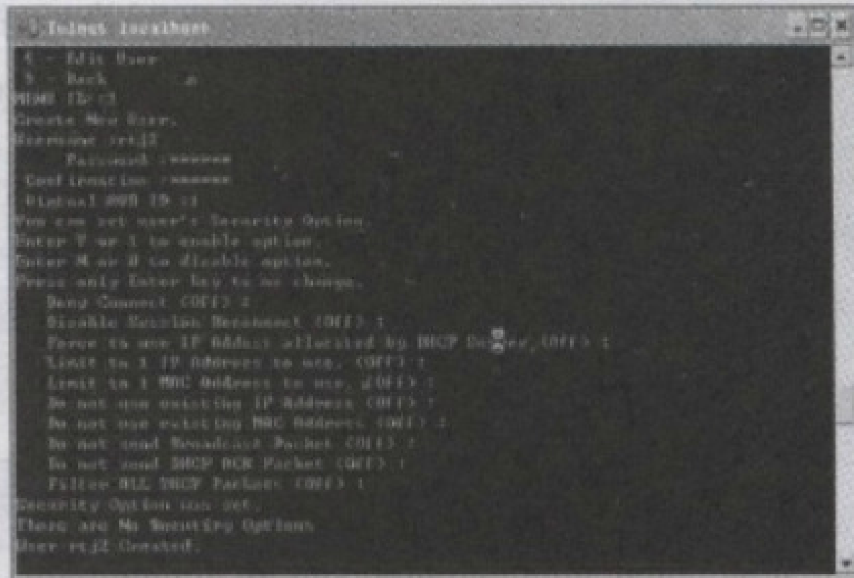
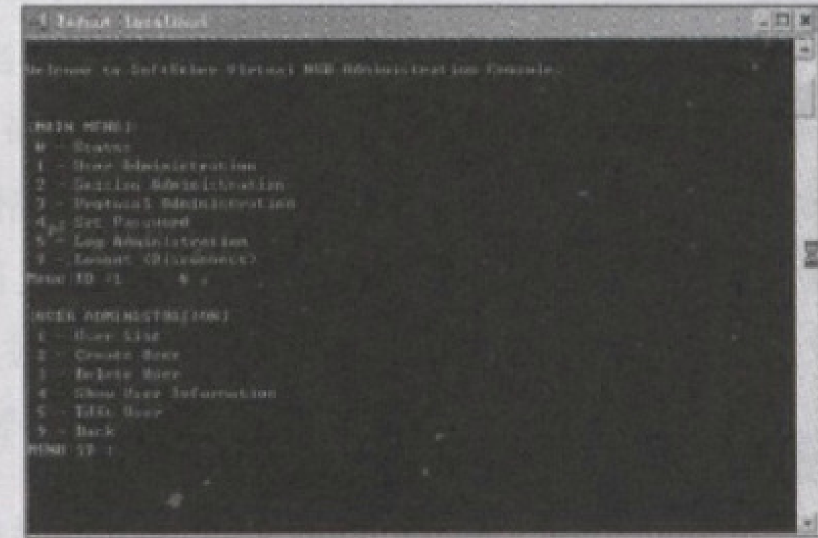


图5


图6

申请密码成功后会出现一个选项菜单（图7），在该界面中的MenuID项中输入“1”，就可进行用户管理了。在此


图7

我们还要为局域网创建新用户。

在MenuID输入标号"2"，便可创建一个新用户。此时会出现一个创建新用户菜单，分别在这里建立用户名，设定密码，一路狂敲回车，直至再次返回用户管理菜单，这样用户就成功创建了。再输入标号"9"退出Hub的设置。

3.设置虚拟网卡

自己的Hub建立起来后，我们对虚拟网卡还要进行设置。

打开窗口菜单上的"Account"—"NewAccount..."建立一个新账号。随后弹出一个"New Connectio Setting"窗口（图8），在"Name"一栏填入名字。在"Procotol to connect to the Virtual HUB"区域里有多项协议选择，在此只要选择"Direct TCP/IP Connection"就可以了。

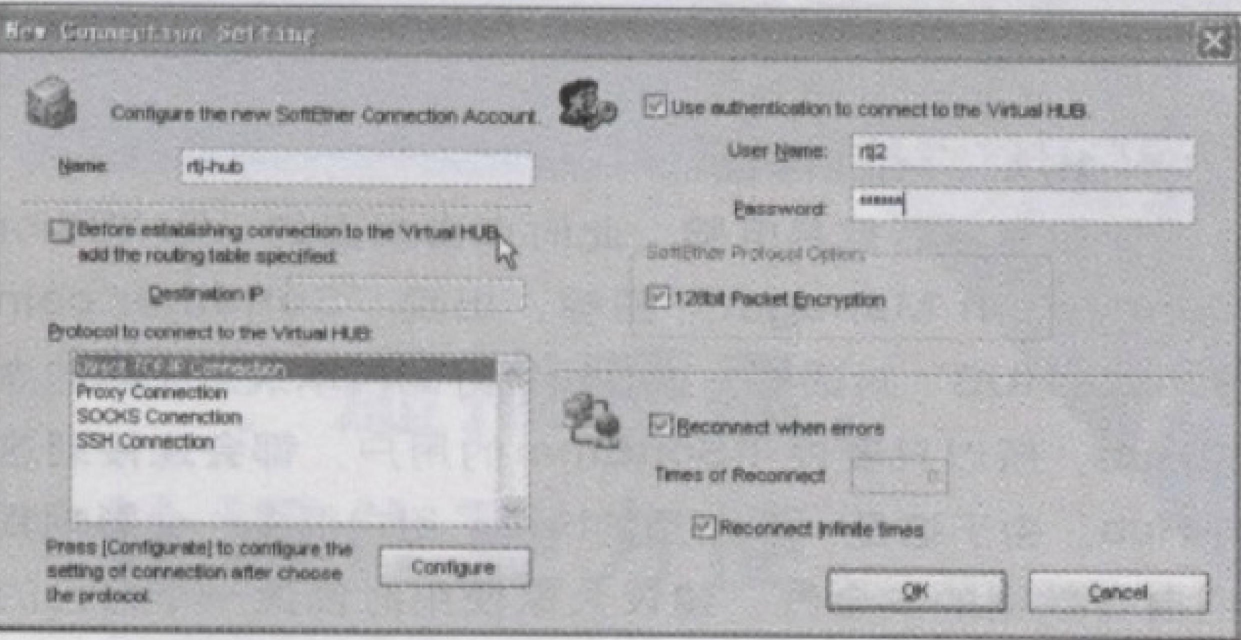


图8

> **提示：**客户端和服务器虚拟网卡进行设置的方法基本相同，不过在客户端，虚拟网卡指定的IP地址必须和服务器虚拟网卡的IP地址在同一网段；"Direct TCP/IP Connection"的"Configure"项中进行配置时，在"Address"一栏中需输入服务器IP地址。

设置后还要对网卡的IP协议进行设置，点击下方的"Configure"按钮打开协议设置窗口，在"Address"处填入"127.0.0.1"，Port处可填入一个没被系统占用的端口号，注意一定不要填入那些常用的端口号，否则会发生冲突。确定后返回上一界面。

勾选"Use authentication to connect to the Virtual HUB"复选框，分别在"username"、"password"栏中填入在配置Hub时所新建的用户名和密码，点击"OK"结束设置。

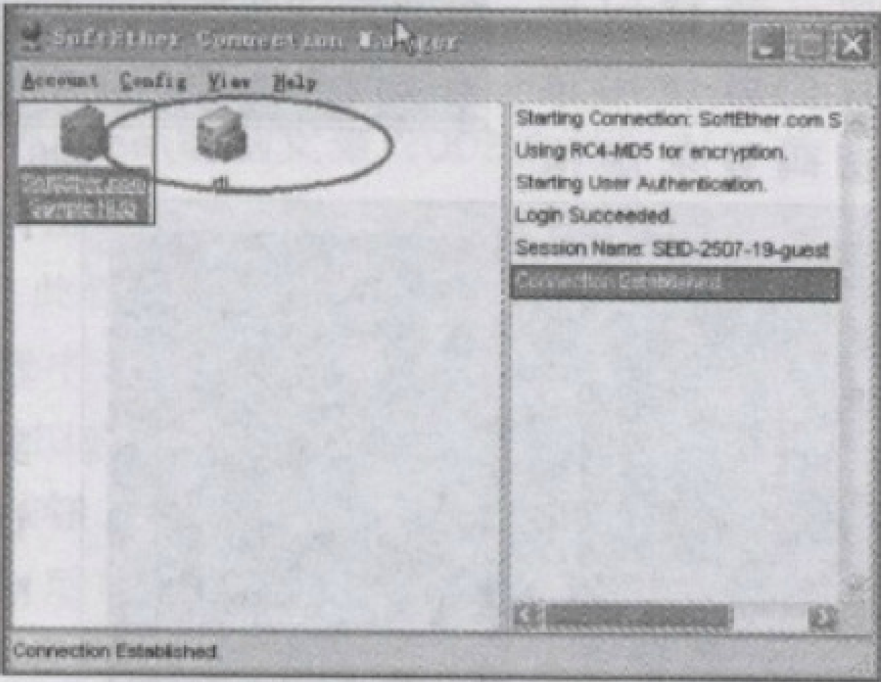


图9

通过以上操作，虚拟局域网就设置成功了，回到窗口中双击新建的用户图标（图9），会发现右侧一栏中出现正在连接等反馈信息，如果上面的设置正确无误，系统托盘区下的网络信号灯会处于连通状态。

四、虚拟打印，让打印机变成复印机

一般的用户家中都没有复印机，但如果有扫描仪和打印机就可以用Photocopier（下载：http://www.skycn.com/soft/3028.html）仿真为一台复印机，其"复印"质量一点也不逊色于普通的复印机。

1.连接硬件

我们先要确定该计算机中的扫描仪和打印机都已经正常连接，之后我们就可以利用Photocopier来复印文件了。

2.快速复印

启动Photocopier，其主界面如图10所示。它的界面操作酷似一台的真正的复印机，如果你以前使用过复印机，这时操作就可以轻松上手了。

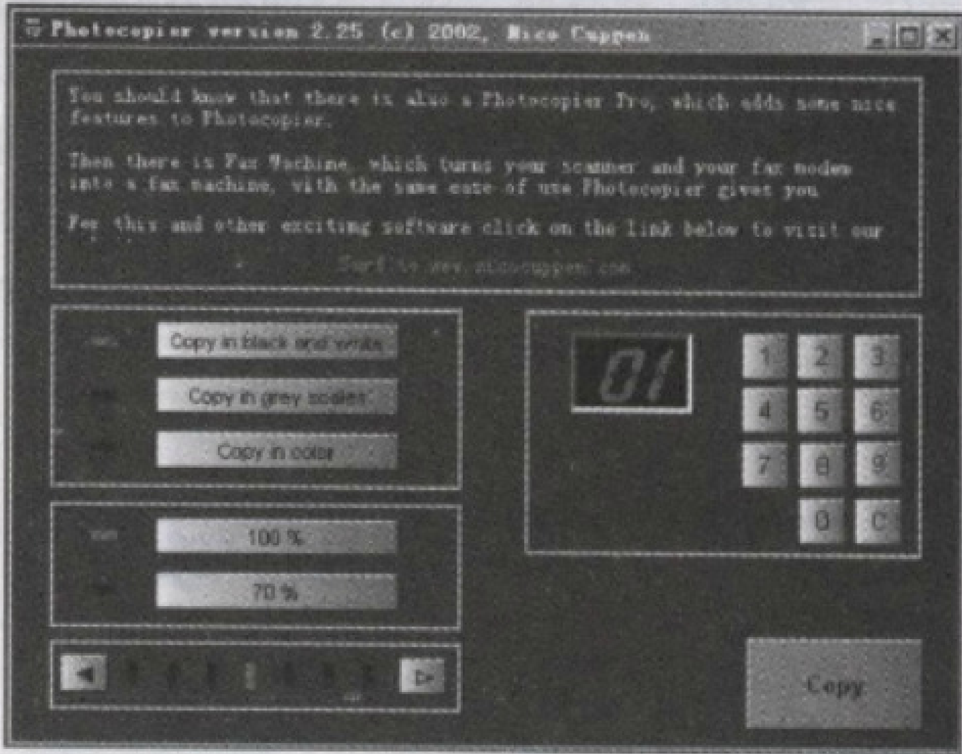


图10

复印时首先要将原文件放到扫描仪中，然后打开打印机电源。在Photocopier主界面右侧的数字键中用鼠标选择需要复印的份数，程序默认为一份，单击"C"按钮可以清除输入。随后单击Photocopier主界面中的"Copy"按钮，这时需要复印的文件会在打印机中被打印出来。

3.设置复印效果

为了提供好的复印效果，Photocopier还提供了相应的设置。在程序主界面的左上端有三个按钮，依次为Copy in black and white（复印黑白文档）、Copy in grey scales（将彩色文档复制成为灰色文档）、Copy in color(复制彩色文件)在该设置框的下面程序提供了复印比例设置按钮，在此可以对复印比例进行设置。程序的最下方是一个复印颜色比例设置滚动条，在此我们可以用鼠标单击两侧的三角按钮即可来调整复印文件的颜色浓度。

随着微软的下一代操作系统Longhorn不久就要发布，CoCo钻研了一下它的各个方面，对其中一项称为Metadata的技术非常感兴趣。它将一个信息写入相应的文件中（如视频格式），而本地无需安装相应的播放器。当用户需要使用该文件时，Longhorn会自动到软件的网站上载入相应的播放程序在内存中执行。将来也许我们开发的共享软件时，只需要发送一个类似网络游戏客户端的程序，其它的具体实现功能都将在Internet上完成。到那个时候，使用软件变成了一种类似影碟的租用服务，只需要架设服务器即可，完全避免了盗版和破解的可能性，也许这正是共享软件的春天。（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）

■重庆 CoCo

中国共享软件

Soft®eg
http://www.softreg.com.cn

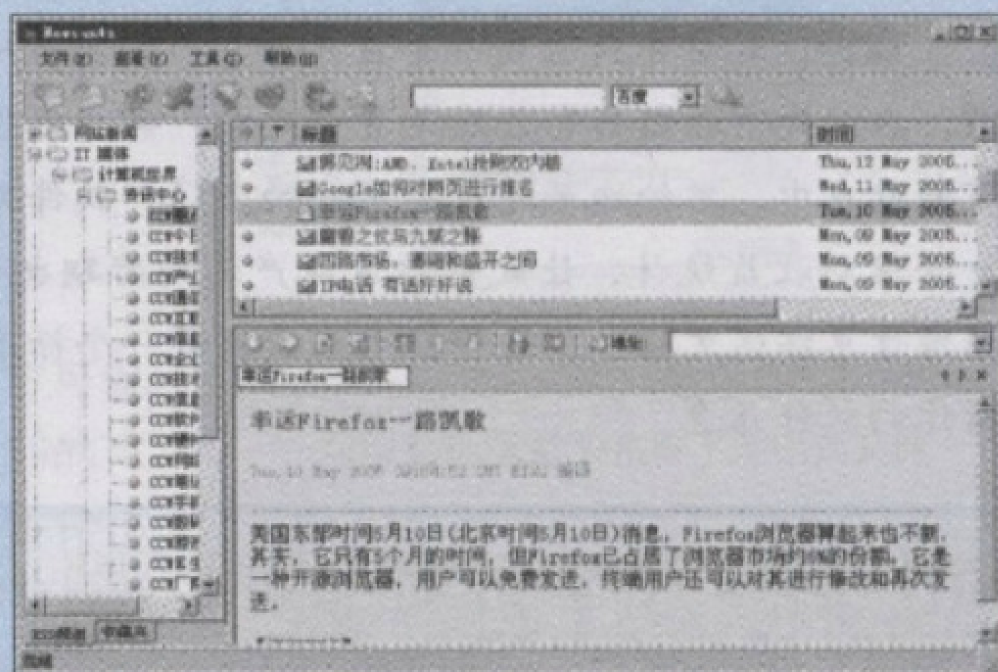
新闻定制的互联网时代——新闻蚂蚁

重点推荐

□版本：v1.3.0.1　□大小：1.2MB
□授权：免费软件　□作者：鱼石龙
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://newsants.com/
□下载：http://newsants.com/downloads/

说明：一款采用RSS聚合技术开发的新闻客户端浏览工具，使用它查看新闻就像使用FoxMail等邮件客户端收发邮件一样方便。每一篇阅读过的新闻将会像邮件一样保存在本地硬盘并进行分类管理。软件采用了NewsFusion智能搜索引擎，可以自动从近千个新闻或报纸杂志网站中获取用户所定制的相关新闻内容，软件的特色还在于它的新闻排行榜功能，通过在网上对用户搜索的新闻关键字的查询，可以得到该新闻在Internet上的热度。对于想对收集到的新闻进行二次加工和编辑的用户来说，新闻蚂蚁可以轻松将其内容处理成适合手机等手持设备的标准纯文本格式。

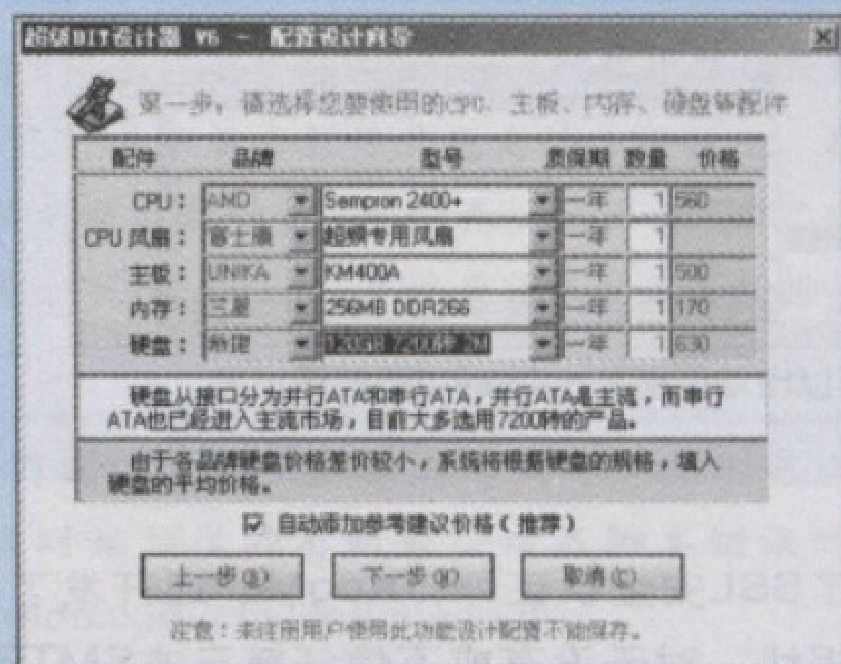
点评：博客网站的兴起，带动了RSS技术的火热发展。与以往我们寻找资料必须被动地去网上查询不同，采用了RSS技术的“新闻蚂蚁”可以让这些您所需要的信息自动地送到我们的电脑中来，软件还能自动检测网站内容的变化，将它们更新到本地硬盘中。国内知名的新浪、搜狐等大型门户网站已经开始提供RSS的新闻定制服务，有了“新闻蚂蚁”，就无需再去频繁地去刷新网站找寻自己想要的新信息，软件会自动把他们收回来！软件开放了第三方插件接口，网友们可以随时加入自己最新的使用方案来扩展它的功能，对于新闻的关键字，还可以直接通过软件内置的6个搜索引擎接口来进行快速查询。



阅读新闻就像收邮件一样方便

升级电脑不求人——超级DIY设计器

□版本：v6.3　□大小：2.4MB
□授权：共享软件（无法使用向导）　□作者：郭宇霆
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：10元
□主页：http://www.yutingpc.com/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=11941



好向导直接帮您填写报价

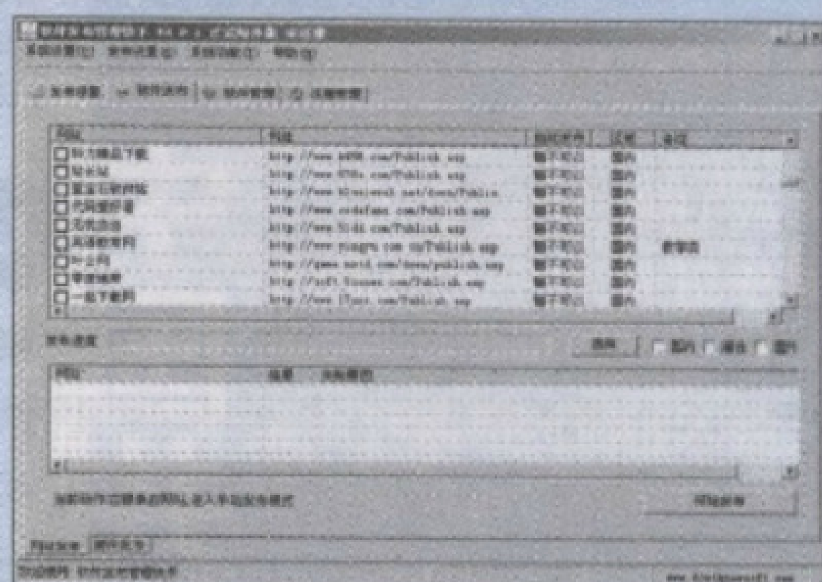
说明：一款为你购买新机或升级硬件提供的参考的方案设计工具，提供了一台完整计算机需要的所有配件列表信息。对于市面上流行的硬件，软件还提供了相应的厂商、型号以及硬件的详细信息让用户进行更为细致的筛选。软件的特色在于当您选择一款硬件后，它将智能帮助你判断出它所能适配的其它硬件并给出参考意见。例如当你选择AthlonXP的CPU后，它会自动推荐SocketA平台的主板。软件预制了多款价格从一千元到两万元不等的推荐DIY配置，用户可以在设计方案中直接输入商家给的硬件价格，或通过软件在网络上进行报价查询。同时用户可以参照这些模板来编辑修改，制作适合自己配置的完美方案，其配置输出功能可以把您设计的DIY配置输出为TXT文本文件或HTML网页格式，或者直接输出到剪贴板，方便我们在论坛上灌水和提供讨论。

点评：游戏《魔兽世界》的推出导致了电脑城的一片装机热潮，如今同事们一见面必说的问候语已经变成了：今天硬

件升级了没有？对于像CoCo这种“硬件白痴”来说，每次装新机器总是在请教遍无数的亲朋好友，花费无数饭局钱后，还是拿不出一套自己的配置方案。朋友们的意见往往局限于一种方案，而“超级DIY设计器”的全面开放式定制功能，真是CoCo一直以来所寻找的工具，连硬件的报价和型号都能够和市面上同步更新，这下子精打细算配置出属于自己的一台高性价比的梦幻电脑，再也不是什么难事了。

把你的软件更新到全世界——软件发布快手

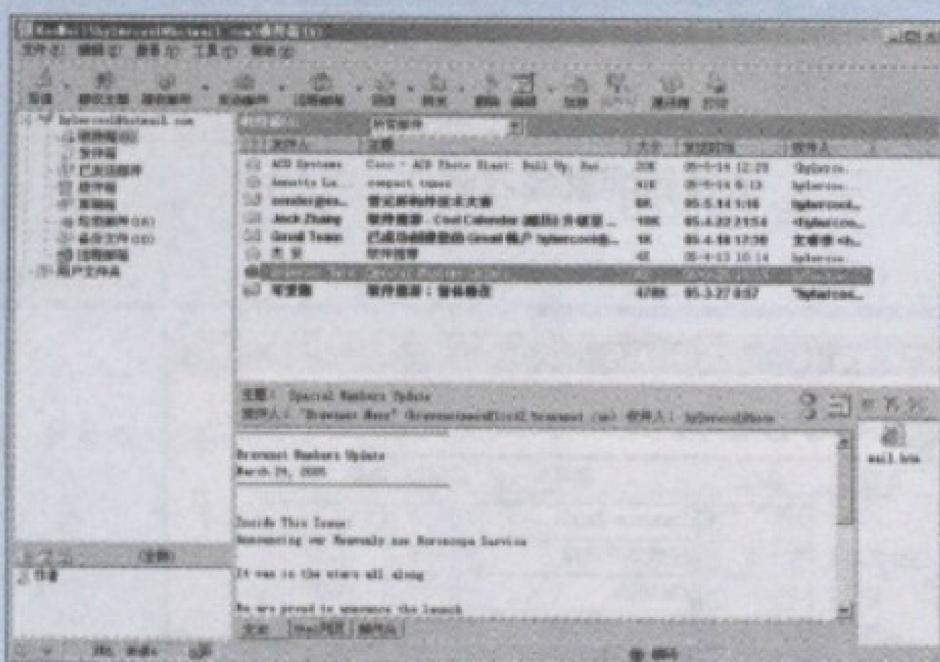
□**版本**：v4.0 □**大小**：2.7MB
□**授权**：共享软件（仅管理一个软件） □**作者**：DONTKNOWSOFT
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP □**注册费用**：50元
□**主页**：http://www.dontknowsoft.com/
□**下载注册**：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=17616



把你的软件发布到世界各地

说明：一款为共享软件开发者所量身定做的全能软件发布管理工具，它将软件的常用信息、公司信息、软件描述、许可信息等一系列相关内容集中在一个数据库中进行统一管理，有效地解决了在软件产品开发过程中各个版本的信息和文档经常混乱的问题。只要软件作者填好了相应的信息，发布快手所提供的“一键升级”功能将会把你的软件提交到上百个国内外知名的软件下载站点中去，在提交软件的过程中我们可以随时监视它的发布进度，软件会给出详细的发布结果，同时对于提交失败的下载站点，还将给出其失败原因，便于软件作者找到存在的问题，改进自己软件的各个方面。

点评：软件不仅仅是一个技术产品，它还是一个用以获取利益的商业产品。对于商业产品来说，生产只是其中的一个环节，后续的产品销售和管理是重中之重。国内的很多共享软件开发者，常常是将产品编译完成，然后简单地将其发布到各个下载站点中，单纯地等待注册用户的上门。软件发布快手把后期的管理功能全部接手过来，从版本控制到注册码发放，从用户管理到收益统计，让软件作者在产品的后期也忙忙碌碌起来。软件从采用先进的XML和PAD技术（一种国际流行的软件标准信息描述文档），这种技术只需生成一个标准的PAD格式文件并在自己的网站上保存，就可以让世界各地的网站自动更新你的软件信息。



可以自动识别在Hotmail中的邮箱设置

全方位网络信使——KooMail

□**版本**：v2.02 □**大小**：1.38MB
□**授权**：免费软件 □**作者**：欧阳平平
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**主页**：http://www.koomail.com/index_gb.html
□**下载**：http://www.koomail.com/download_gb.htm

说明：一款功能齐全的电子邮件客户端软件，支持Gmail/Hotmail/MSN/Yahoo!等流行的Web邮箱邮件的发送和接收，支持不同国家的语言代码和Unicode。软件提供了强大的可定制的邮件过滤系统，让您可以针对各种类型的邮件采取不同的处理方法，对于内网受限用户，软件还提供了SOCKS和HTTP代理选项。除了SSL安全认证外，KooMail还开发了自身的一套邮件加密系统，减少了我们对EMail传送重要文件安全性方面的担忧。对于没有或不信任第三方SMTP的EMail用户来说，KooMail提供其提供的邮件特快专递，自动获取收信目标的DNS地址，直接将信发送给收信人，无需第三方中转。对于一些不支持大文件的邮箱来说，KooMail大邮件的自动拆分发送与合并，显得相当实用。

点评：每次聊到电子邮件话题的时候，感觉大家的选择都仅仅是有限的Outlook和Foxmail，CoCo最近使用了Firefox的姐妹软件ThunderBird，感觉也非常不错。也许是KooMail主页上的“一丝不苟精、益求精”的信念打动了CoCo，最近下载了一个试用，方觉得丝毫不逊色于主流E-mail工具，同时针对主流软件所没有做到的地方，进行了不少细节的优化。如对接收邮件列表的优化，让我们可以选择先接收较大或较小的邮件，这样在接收一个超大邮件时，就不用等待很长一段时间才能看到其它的信件了。邮件的加密方式也非常有特色，如果对方也是使用KooMail的话则可以直接输入密码阅读，如果是其它邮件工具，则会把邮件显示为一个加密附件的Zip标准压缩包，直接解压输入密码即可打开。


让你的电脑改头换面、脱胎换骨

桌面的专业美容享受——Windows美化大师

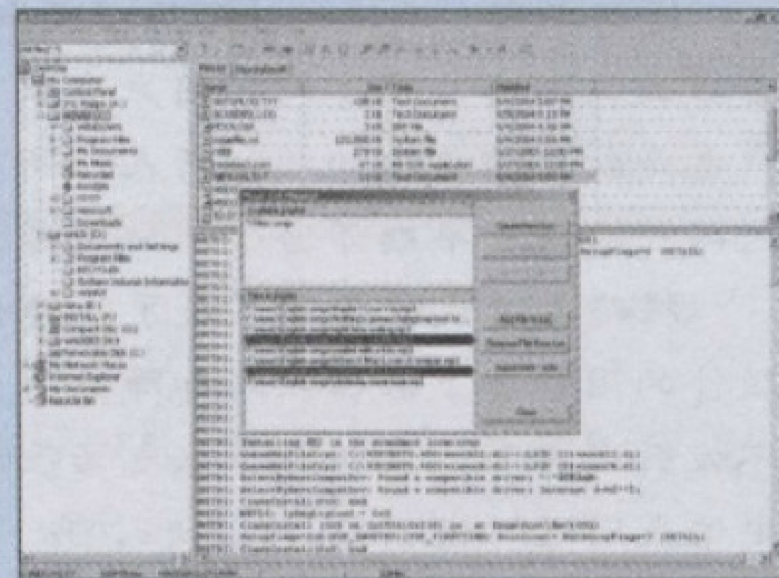
□**版本：** v1.77 □**大小：** 6.7MB
□**授权：** 共享软件（外观风格限制） □**作者：** 烈风软件
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP □**注册费用：** 30元
□**主页：** http://www.lefsoft.com/
□**下载注册：** http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=19874

说明： 一款改变整个Windows系统界面的美化工具，可以美化外观风格、鼠标指针、系统图标、动态桌面、开机/登录画面等十余种表现风格。软件提供的“个性文件夹”功能更是可以让我们定制资源管理器中文件夹的图标、颜色和背景图案，把电脑变成真正让你随心所欲的玩具。软件对所有的美化选项都提供了预览功能，用户可以事先看到实际的效果而不用费时地在不同界面之间进行切换选择。对于选错了需要的风格，也无需太过担心，软件在所有的功能模块中都加入了“还原”功能，可以随时将其还原至Windows系统最初始的界面中去。

点评： 无论你是哪一个版本的Windows系统，都需要年复一年地在每次开机等待的时候盯着一成不变的进度条发呆。Windows本身又不提供任何的修改工具，要想让自己的系统千变万化，就不得不借助于第三方软件了。“Windows美化大师”正是这样一款本身漂亮而功能又强大的好工具。软件操作十分简单，几乎是鼠标选择后再点击“开始”按钮就全部搞定。如果用户有自己好的界面配置方案，还可以传到软件的官方网站中，与和你一样喜欢美丽的网友们共享。Windows美化完成后软件并不会驻留内存，不占用任何系统资源，关闭软件不会在后台隐藏运行，对电脑的运行速度不会造成任何的影响。

通用文件浏览器——FileSee

□**版本：** v3.5 □**大小：** 2.1MB
□**授权：** 共享软件（弹出注册提示窗） □**作者：** 张仁惠
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP □**注册费用：** 30元
□**主页：** http://www.filesee.com/indexcn.html
□**下载注册：** http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=17720


可以直接观看30余种不同格式文件

说明： 一款通用集成型（All-In-One）的文件内容查看工具，使用它可以直接观看30余种不同格式文件的具体内容，而不用去打开该文件所关联到的可执行文件。软件能够查看包括文本文件、网页文件、图片、音频视频、各种压缩包以及WORD/EXCEL等文档文件的内容，相当于一个增强型的资源管理器，它采用了ACDSEE的工作方式，点击列表中的文件即可直接预览其中的内容。对于图片文件，可以进行编辑和格式的转换；对于音乐文件，提供了列表播放功能；对于EXE/DLL等可执行文件，则提供了16进制编码的编辑环境。软件还含有一个快速的文件搜索功能，可以根据文件名称、类型和内容在电脑中搜索相应的文件，同时用户可以将搜索到的文件复制到新的文件夹。

点评： 查看DOC文档必须打开WORD，查看HTML页面必须运行IE，欣赏音乐还要执行Winamp。机器中装的软件越多，不同的文件格式也就越烦杂。很多情况下我们只是想看看文件中的内容而已，并不想去打开其庞大的关联程序。在著名的TotalCommander中，我们仅仅通过按F3键就可以达到这个功能。FileSee的目的就是做一个通用的壳，大家通过自己这个壳，无需打开第三方软件即可直接获取文件的内容。最初注意到这个软件是在某个下载站点的“文件管理”类工具的排行榜上，非常靠前的排名说明了大家对此类软件的高需求。

软件更新快报

也许是晚了一步，刚刚装上最新版QQ的时候，其中的QQ宠物申请活动已经停止，也许要向等待网络游戏一样等待着QQ的公测吧。无独有偶，最新版的QQ和MSN Messenger都加入了相应的博客功能（MySpace），真不知道是谁先下手想到这个创意的，相比较起来，QQ的博客偏重于华丽的效果而MSN则侧重于稳重的风格。

Maxthon： 绝佳的多窗体IE浏览器，甚至微软内部的不少员工也正在使用它，版本更新至1.2.5，修正了网页对话框过滤有时候会造成脚本错误的问题。推荐下载更新地址：http://cn.maxthon.com/chs/download.htm。

超级兔子魔法设置： 对Windows系统优化和相关隐藏选项进行设置的好工具，版本更新至6.8，新增U盘写保护功能（只限XP+SP2系统）、改进了清除桌面图标小箭头功能。推荐下载更新地址：http://www.superrsoft.com/cn/download.htm。

BitComet： 使用广泛的BT下载客户端工具，版本更新至0.58Stable版，修正了用户桌面锁定时无法自动关机的BUG和一个连接不稳定时可能造成崩溃的问题。推荐下载更新地址：http://www.bitcomet.com/doc/download-zh.htm。

按键精灵： 模拟鼠标键盘动作的小工具，能有效提高网络游戏玩家的游戏效率，版本更新至5.50，加入了在普通视图双击脚本直接编辑的功能。推荐下载更新地址：http://www.vrbrothers.com/cn/qmacro/download.htm。

对于共享软件的作者来说，收到软件的注册费无疑是最开心的事情。近段时间以来各种在线支付注册费的渠道如雨后春笋般不断涌现，其中通过拨打声讯电话注册共享软件的方式也开展得如火如荼。

本期作者访谈话题：您怎样看待注册软件使用声讯支付？在渠道费方面，您有怎样的看法和意见？您会使用这种注册方式么？

本期话题：

软件多样化注册渠道的利与弊

开通更多的渠道自然对作者和用户都是有利的，声讯渠道对我软件注册量的提升有很大帮助，毕竟很多用户足不出户就可以购买软件了。我相信随着声讯注册量的进一步提升，共享中心一定会为作者争取更大的利益，如果能进一步降低渠道费那就太好了。

——《按键精灵》作者 兄弟软件

近两年来，手机短信注册以及声讯电话注册无疑是最有前途的付费方式，因为几乎上网的用户家家有固定电话，将近两亿的手机用户也是软件销售商的关注所在。所以大多数知名软件作者均选择了这两种渠道，早期开通这两种支付方式的作者得到了不小的甜头。

然而渠道代理费偏高成了软件作者头疼的事情，虽然花钱购买软件的用户多了，但收入却降低了。手机注册较高的坏帐率似乎并不吸引用户和作者，而声讯电话注册的方式则倍受青睐，由于目前电信或网通的代理费高达50%，所以有些作者以高于普通购买2倍的价格来使用声讯收费。表面看来可能损失会小一些,其实这不是长久之计，这样肯定会阻止大量用户，毕竟2倍的价钱可不是小数目。

我的软件也开通了声讯注册，采用的是稍高于普通价格的方式，这样给用户多一个付费选择，方便之余只不过多花几元钱。这种折衷的方式既可以确保用户的购买欲望和购买数量，也可以减少软件作者因为高额的代理费造成的损失。

——《完美卸载》作者 王剑峰

通过声讯电话购买软件是一种十分便捷的支付手段。可以让更多用户方便地购买软件，对于整个共享软件行业来说也是一件好事。当然，遗憾的是渠道费用相对偏高，如果能够有一定下浮，肯定会有更多软件作者采用这种支付方式。就目前来说，我还是会采用这种注册方式，毕竟让用户感到方便才是最重要的。

——《阿达连连看》作者 顾方

使用声讯支付对于用户来说是很方便的注册方式，很多用户都愿意使用这种方式。但渠道费太高，软件作者辛辛苦苦开发出来的软件，好不容易才卖了几份，结果大部分注册费就给电信给收走了，觉得不值得。

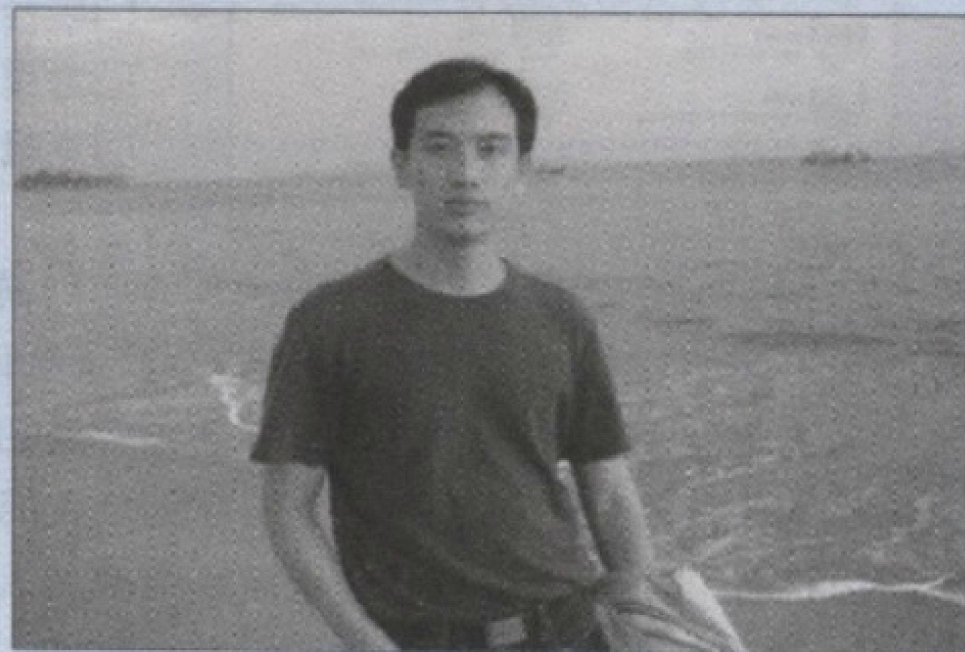
如果有某款软件的销售还比较好，而且有很多用户都要求开通这种支付方式，我一般在会增加注册费的情况下才开通。理由很简单，如果有的用户觉得注册费太高，就会改用其它付款方式。

最后我要说的是，电信应该考虑降低渠道费，这样我们都愿意开通这种支付方式，大家互利互惠。

——《RM转换精灵》作者 程高飞

行百里者半九十

——小记KooMail软件作者



欧阳平平，湖南人，邮件客户端软件KooMail作者，在大学一年级就开始学习编程，毕业后一直从事软件开发工作，目前从事IP协议栈的研发工作。

说起Koomail的历史，欧阳平平告诉我们，它要比现在市面上大多数共享软件的年纪都要大。2000年初欧阳平平就着手开发KooMail，当时主要是觉得邮件是人类基本的通信工具之一，从而想让它更容易被人们使用和更好地满足用户的需要。只是后来没有想到做得这么辛苦，工作量这么大。2001年的时候，欧阳平平对软件进行了一次大改，用面向对象的分析设计方法重新规划了架构，得益于此，直到今天程序再也没有进行反复的大面积改动。欧阳平平坦言到自己走了不少弯路，“但这个学习成本是非常值得的，它给我带来意想不到的收益。”

谈到市面上被绝大多数用户使用的Outlook、Foxmail等邮件客户端软件，欧阳认为自己唯有从更好的易用性、更人性化的设计、更强的功能方面进行竞争。邮件的加密功能，传统的标准加密SSL等其实对电脑的初级用户来说，非常陌生和不方便。为此，KooMail采取了一种自己开发的加密算法，只要设定好邮件密码，一切都搞定。“用户不需要知道复杂的原理和技术细节，你只需要给他一个按钮，点击之后快速完成他想要的工作，这样的软件才能受欢迎，才是用户真正需要的东西。”

事实上这些努力也正在被逐步认可。目前电子邮件软件领域竞争非常激烈，强手如云，KooMail能在这样的环境下成长起来实属不易。“行百里者半九十”，欧阳平平常常这样告诫自己，“我个人理解这句话的意思是，走100里路，但真正的考验却是最后10里，因为前面的90里虽然艰苦，但最后的才是考验，所以才有‘半九十’之说。”

Photoshop® CS2 流光溢彩

Photoshop CS2新功能 连载（一）

转眼间，Photoshop又出新版本了。与上一版本一样，Photoshop捆绑在新的Creative Suite（Creative Suite 2，以下简称CS2，包括Illustrator及其他图形设计软件）软件系列中。那么新版本的Photoshop又带给我们什么样的惊喜呢？让我们从本期开始一起体验。

■晶合实验室 寒

新版本的主要更新如下：

1.全新的Adobe Bridge文件浏览器

2.革命性的消失点工具（Vanishing Point）

开创性的Vanishing Point工具，可匹配图像区域的角度自动进行克隆、喷绘、粘贴元素等操作。

3.多层操作

直观点击或拖拽就可以选择、移动、建组、变形或扭曲多个层中的对象，可简单的使用智能向导对其多个对象进行操作。

4.智能对象

使用智能对象对光栅和矢量图像进行缩放、旋转和扭曲等操作。还可以保存Adobe Illustrator中的矢量数据。

5.数码相机RAW格式多图像处理

6.图像扭曲

扭曲图像轻松创建模型实例或其他立体效果应用到图像上。

7.高级降噪

高级降噪功能可以减少使用高ISO拍摄的数码相片中产生的噪点。

8.32位高动态区域（HDR）支持

创建并编辑32位图像，并可以合并多个图像，动态区域包括从阴影到高亮度。

9.自定制工作区域和菜单

用户可定制自己的工作区域和菜单，更方便使用自己最常用的工具。

10.区域修复笔刷

使用新的Photoshop CS2的区域修复笔刷可轻松修复图片，支持16位图像。

11.红眼修正

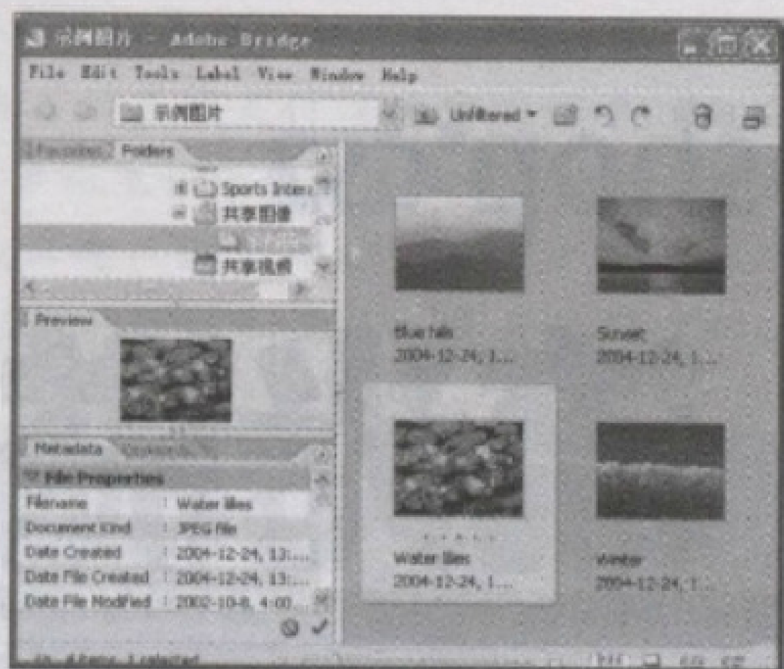
可设置修正红眼的尺寸以及黑度，支持16位图像。

PS CS2中很重要的一个更新就是Adobe Bridge文件浏览器，从字面上看，Adobe Bridge应该起一个在CS2各组件之间的沟通作用。现在就来看看Adobe Bridge有什么样的新特性。

全新的Adobe Bridge文件浏览器

Adobe Bridge是一个可以单独运行的应用程序，而且是Adobe Creative Suite的控制中心，可以使用它组织、浏览用户的各种图像资源，定位到用于打印输出、Web浏览及移动设备的文件，使得图片管理与处理更为简单快速。Adobe Bridge可以从开始菜单的“程序”项打开，也可以在Photoshop中通过单击“文件”→“浏览”打开。

1.图片管理


图1

Adobe Bridge在布局上（图1）类似于ACDSee的图片浏览窗口，并不复杂，即使是新手也能较快适应。使用Adobe Bridge可以很方便地在文件夹间通过拖放方式移动文件，可对文件进行复制、粘贴、剪切、删除、重命名等基本操作，如同使用Windows中的资源管理器。双击任意选中的图片都会打开Photoshop进行编辑，非常快捷。

如图1中，左侧是3个面板，分别可以选择浏览的文件夹、预览选中图片和查看选中图片的元数据。而右侧则是以缩略图形式浏览文件夹中的图片。Adobe Bridge最下方有一个滑块，拖动滑块可调整缩略图的大小。图片的浏览模式也是可以选择的，通过右下角的按钮可以相互切换。为方便用户浏览，Adobe Bridge支持旋转图像（点击工具栏上的按钮），但这并不会影响图像文件本身，因此并不是对图像进行编辑，事实上Adobe Bridge并不支持对图像直接编辑。Adobe Bridge关闭时将会保存当前的所有操作，包括图像的旋转设置，不必用户每次设置。除了图片的浏览模式，用户还可随时修改并保存工作区域各面板的布局和参数以备不同的需要（这项功能也存在于Photoshop中）：点击"Windows"→"Workspace"→"Save Workspace"，然后在弹出对话框（图2）中输入设置名称即可保存当前设置。保存后的设置将直接出现在"Workspace"菜单中以便随时取用。

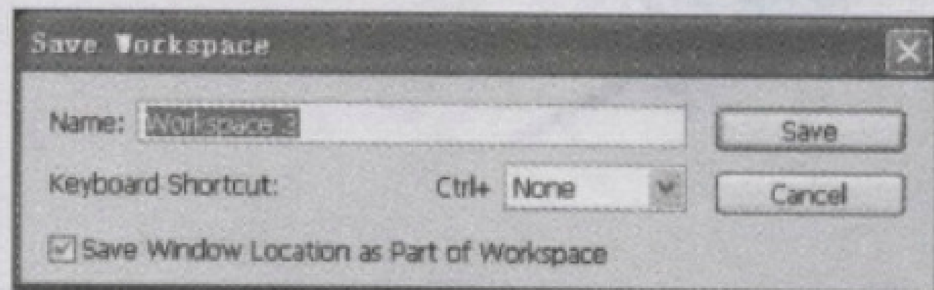


图2

4种浏览模式和4种布局

Thumbnail View（缩略图视图）：以缩略图方式显示文件，类似于在Windows XP的资源管理器中以缩略图方式浏览图片时的效果；

Filmstrip View（幻灯片视图）：使用幻灯片视图，可以像使用Windows中的"图片与传真查看器"或ACDSee一样预览和自动播放图片；

Details View（详细信息视图）：显示可滚动查看的缩略图，并在缩略图右侧显示出选中文件的相关信息，比如创建日期、修改日期、文件类型、像素大小、文件大小、颜色模式、作者、来源、关键词等；

Versions And Alternates View（版本与交替视图）：显示可滚动的缩略图列表，并在右侧显示出Version Cue（见后文）信息。

Adobe Bridge中预设了4种工作区域布局，可以通过"Window"→"Workspace"菜单找到：

Lightbox（轻巧空间）：只显示Bridge的内容区域，这样用户就可以将精力集中在查看图片文件上；

File Navigator（文件浏览器）：在内容区域以缩略图形式图片，并在左侧显示出"Favorites"（收藏）和"Folder"（文件夹）面板；

Metadata Focus（集中显示元数据）：在内容区域以缩略图形式显示图片，并在左侧显示"Metadata"（元数据）面板；

Filmstrip Focus（集中显示幻灯片）：只以幻灯片视图显示内容区域中的图片。

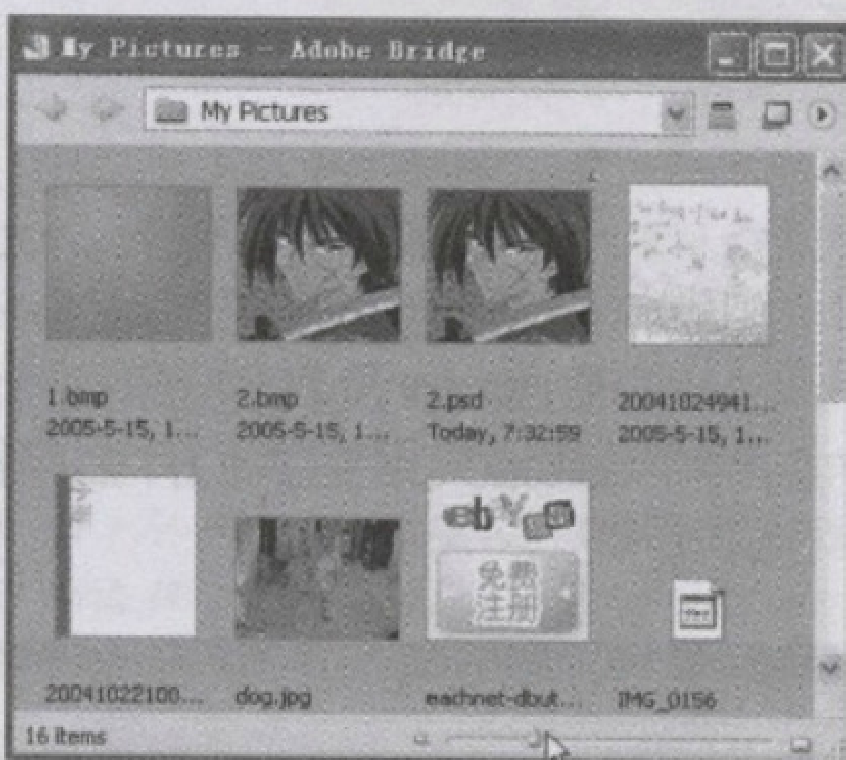


图3

Adobe Bridge还提供了紧凑及最小化模式，方便用户随时切换。点击工具栏最右边的按钮可切换到紧凑状态（图3），这时隐藏了所有面板，只有缩略图内容区域显示，这时可通过右键菜单对图片进行操作。紧凑模式下的窗口总在最前，可见主要目的是让出桌面空间同时又方便操作，这种模式还可以通过点击地址栏后面的按钮切换到只有一个标题栏大小的超紧凑模式（图4），不至于影响在Photoshop中的操作。

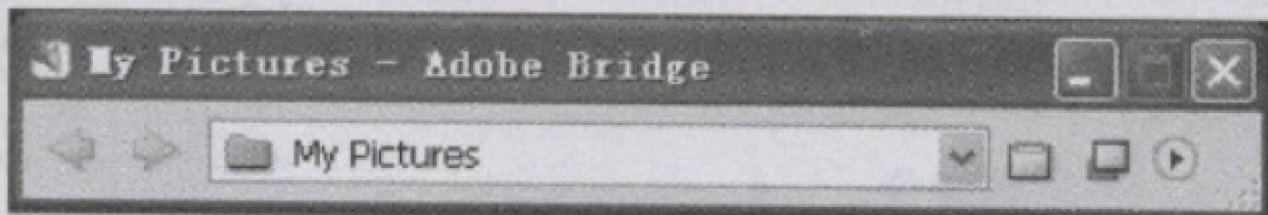
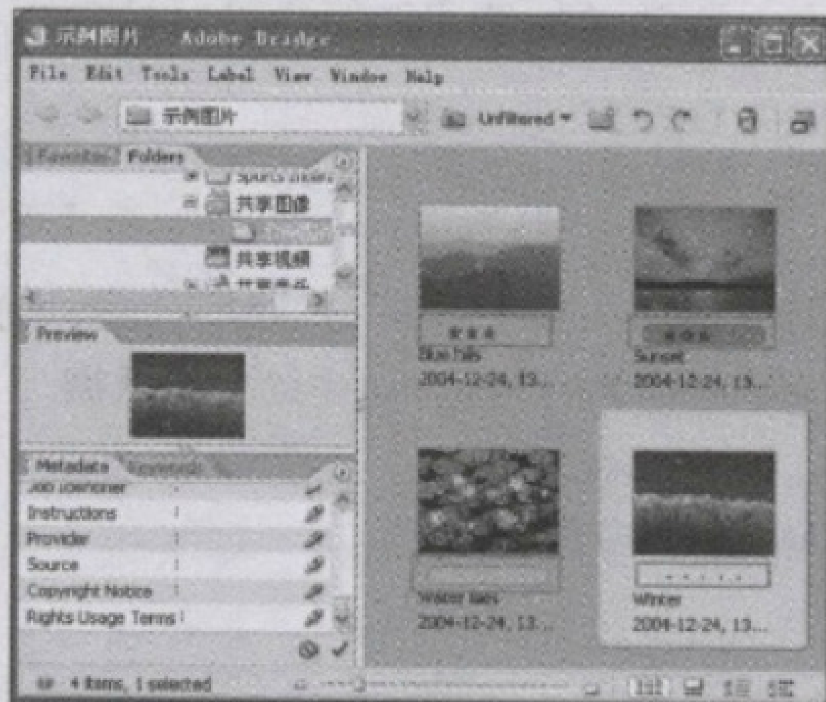


图4


图5

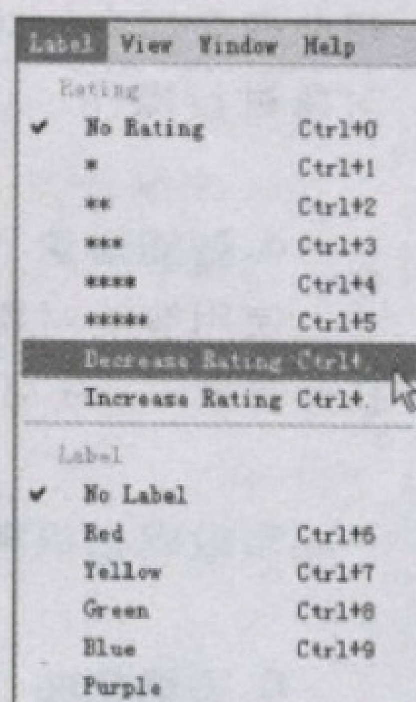


图6

为了方便管理图片，Adobe Bridge允许用户为图片添加等级（图5，Rating，用星号表示）及标签（Label），最简单的方法就是选择Label菜单（图6），在选中图片点击鼠标右键选择"Label"可以添加Red、Yellow、Green、Blue、Purple五种标签，而点击选中的缩略图下面的小点即可为图片设定1～5星级，这类似于

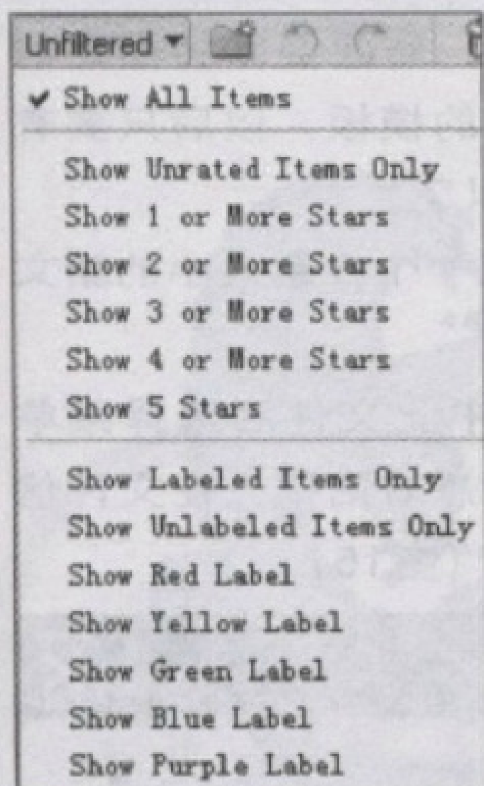


图7

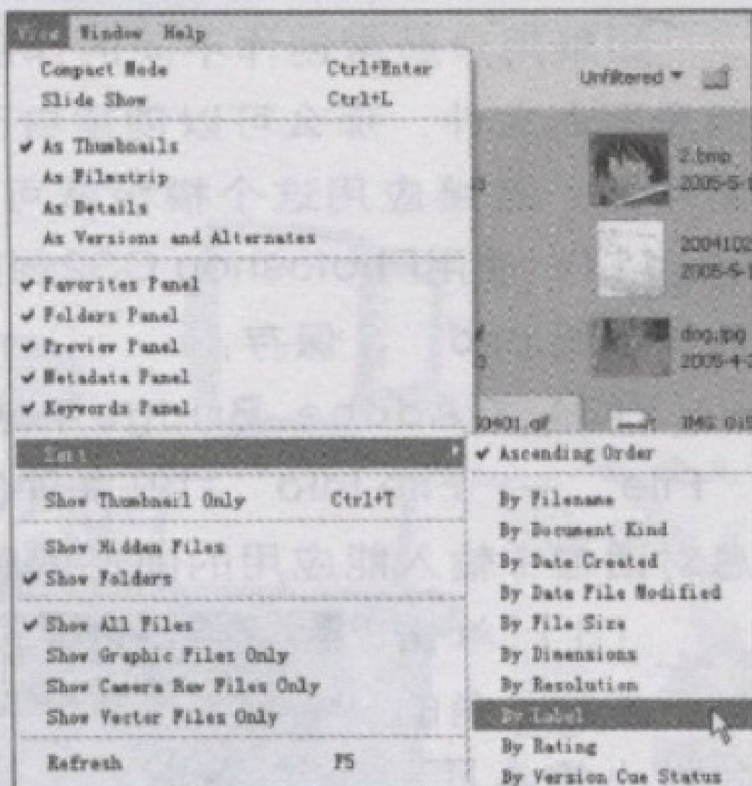


图8

音频播放软件的评级功能。设定好后就可以在浏览时通过工具栏上的下拉菜单（图7），按照等级或标签排列或只显示特定等级（标签），是非常人性化的功能。注意这些设定将保存在图片的XMP Metadata中，如果该文件不支持这种数据，则只保留在系统中，这些设置只在本系统有效。点击“View”→“Sort”（图8）即可选择包括按标签及等级在内的多种分类方式。

XMP Metadata

可扩充的超数据平台（Extensible Metadata Platform）简称XMP，是一个开放的、基于工业标准的允许（enabling）技术，它为文件添加一些智能属性，以便更加轻松地查找、重复使用、归档和共享。所有的Adobe自用文件格式都支持这一技术，包括Adobe PDF，XMP可以让用户在文件和工作流中获取、保留和共享语意丰富的基于XML的超数据（Metadata），还可实现更高效的任务处理、工作流自动化、版权管理和许多其他可能的工作。可以说这种技术类似于图片的Exif信息，但适用性更广，扩展性也更强，目前还只出现在Adobe系列软件中。

Adobe Bridge的功能还包括：可直接将图片拖动到“Favorites”面板或点击右键选择“Add to Favorites”将最喜爱的图片收藏，以后直接通过收藏夹在Photoshop中打开文件；内置了强大的图片查找功能，点击“Edit”→“Find”即可打开查找对话框（图9）。在此对话框中

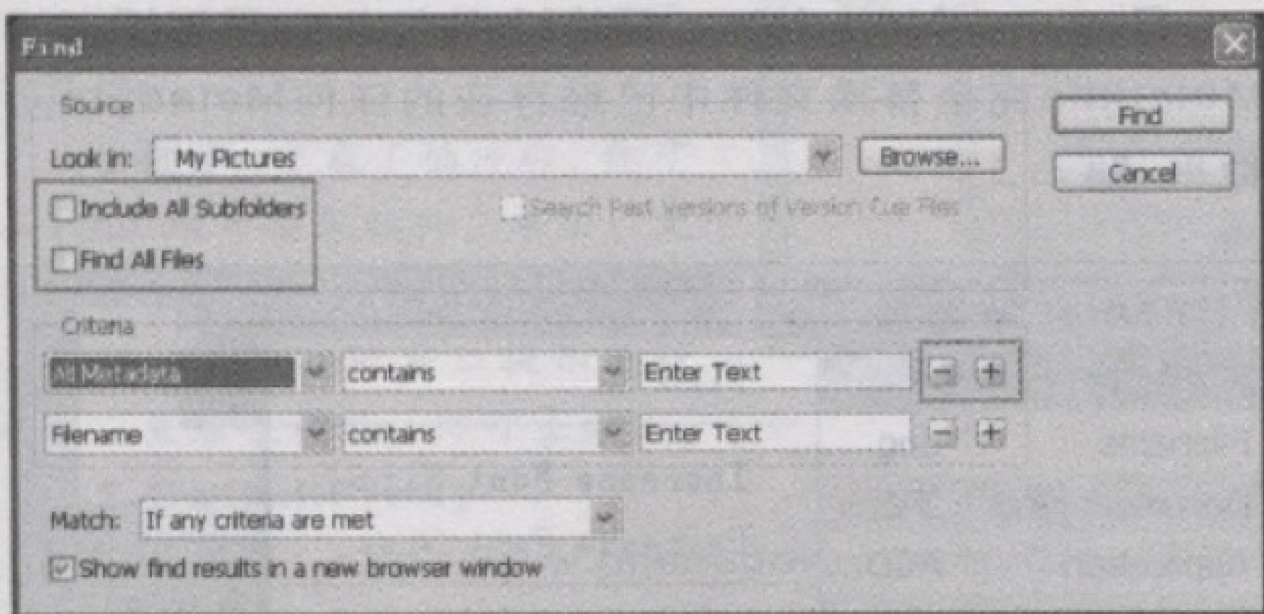


图9

不仅可以设置查找范围，还可通过搜索条件框后面的[+]添加更多搜索条件，这些条件可以是文件名或元数据；可以批量重命名：点击“Tools”→“Batch”打开对话框（图10），可选择重命名的方式，包括序号、时间等8

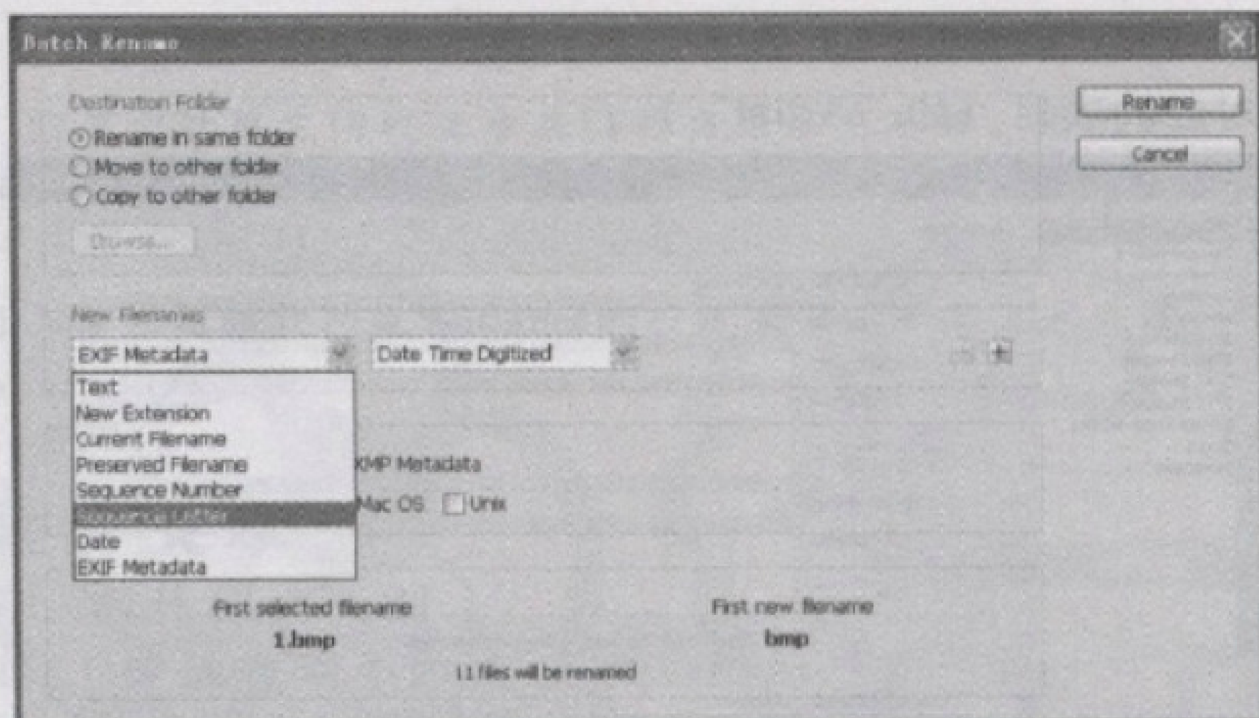


图10

种方式，而且可以类似搜索一样叠加命名项目。

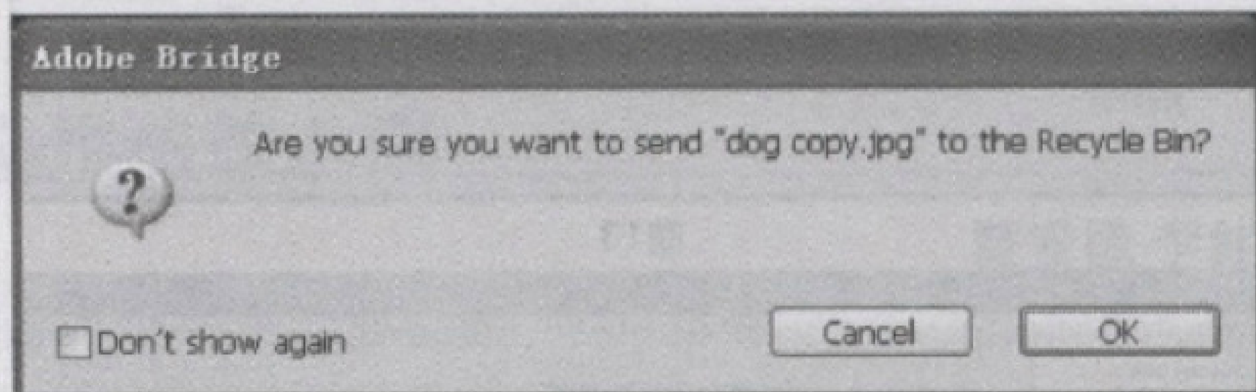


图11

大概是为了照顾苹果操作系统的用户，Adobe Bridge中的确认对话框“取消”和“确认”的位置与苹果操作系统相同，而刚好与Windows系统相反（图11），使用时应该注意。

2.元数据管理

对于一般用户，元数据通常出现在数码照片中帮助记录照片信息，这无疑让用户大大省心。但某些时候例如表明照片的作者就是本人，这就需要编辑元数据。在很多图像浏览和编辑软件如ACDSee中就可以编辑某些元数据，而Adobe Bridge中可以更轻松地实现。

Adobe Bridge可直接修改JPG等格式文件的Metadata（元数据）及Keywords（关键字），在元数据

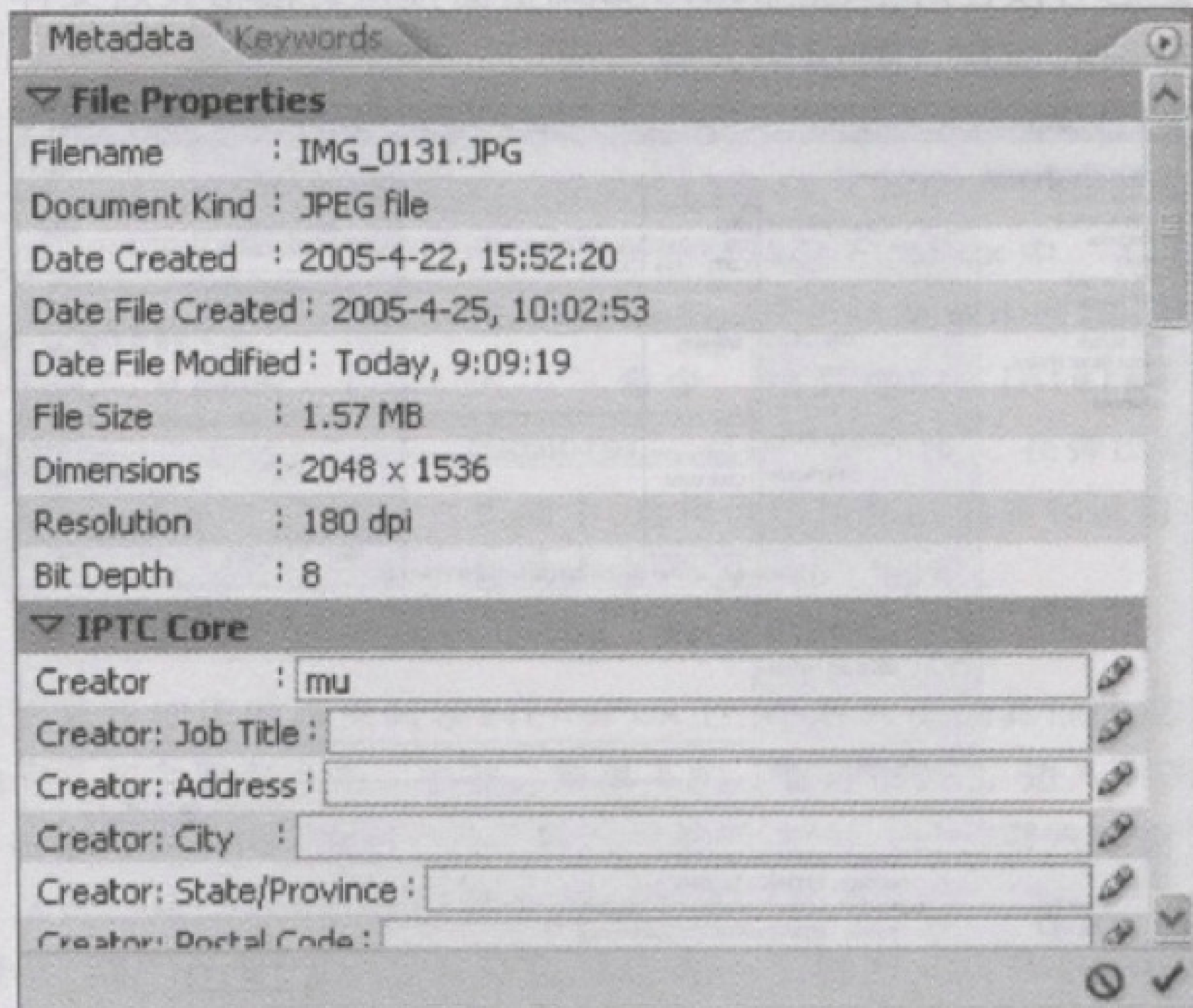


图12

及关键字面板中点击项目即可显示输入框（图12）。输入相应信息后回车或点击面板中的✓便可保存。某些信息（如"Creator"）在添加后会自动添加到EXIF信息中对应的项目（如"Artist"）。

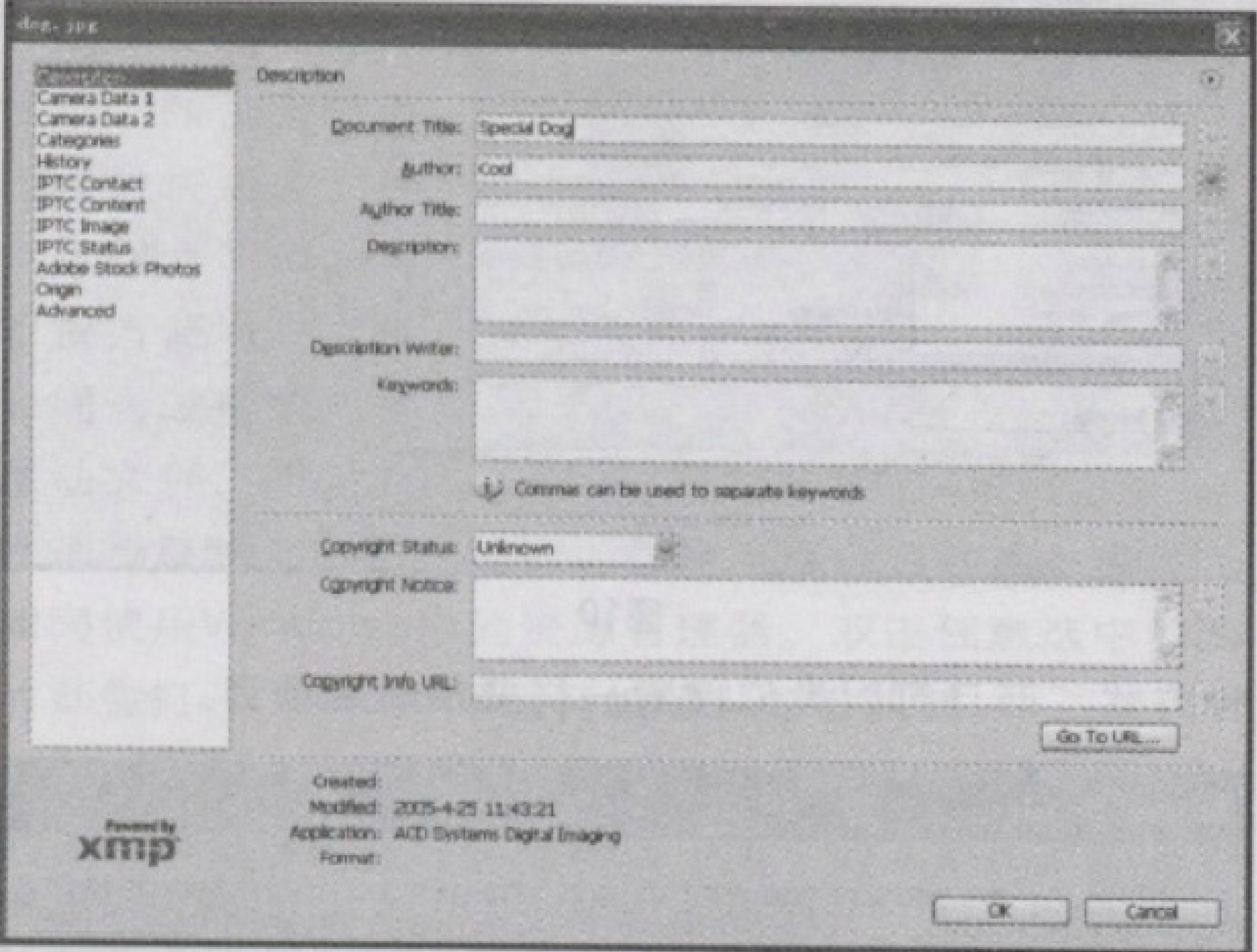


图13

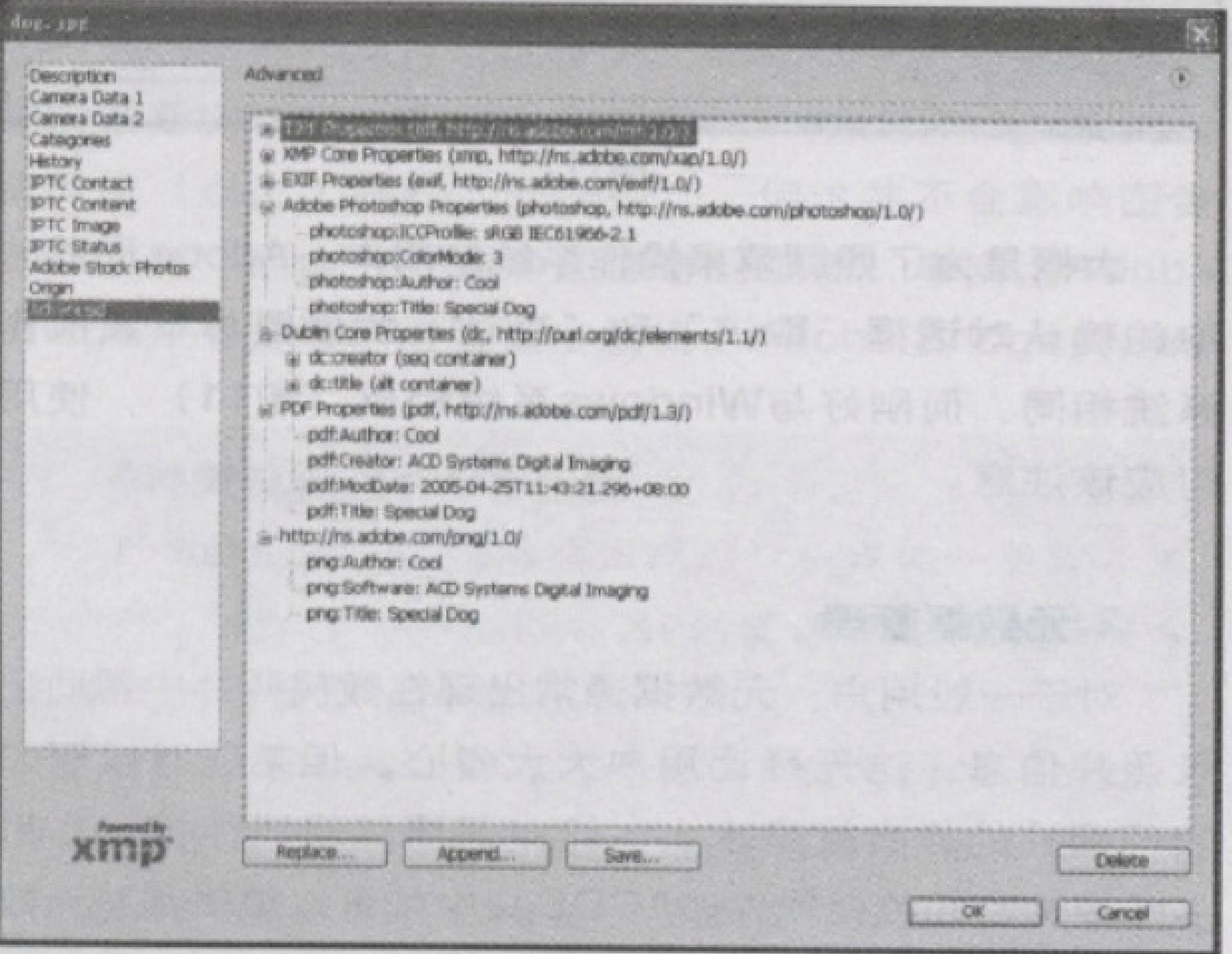


图14

如果需要更详细的修改，选中图片选择右键菜单中的"File Info"即可打开对话框（图13）进行详细的编辑。之后可以在对话框的Advanced页面预览转换格式后文件显示的信息（图14）。

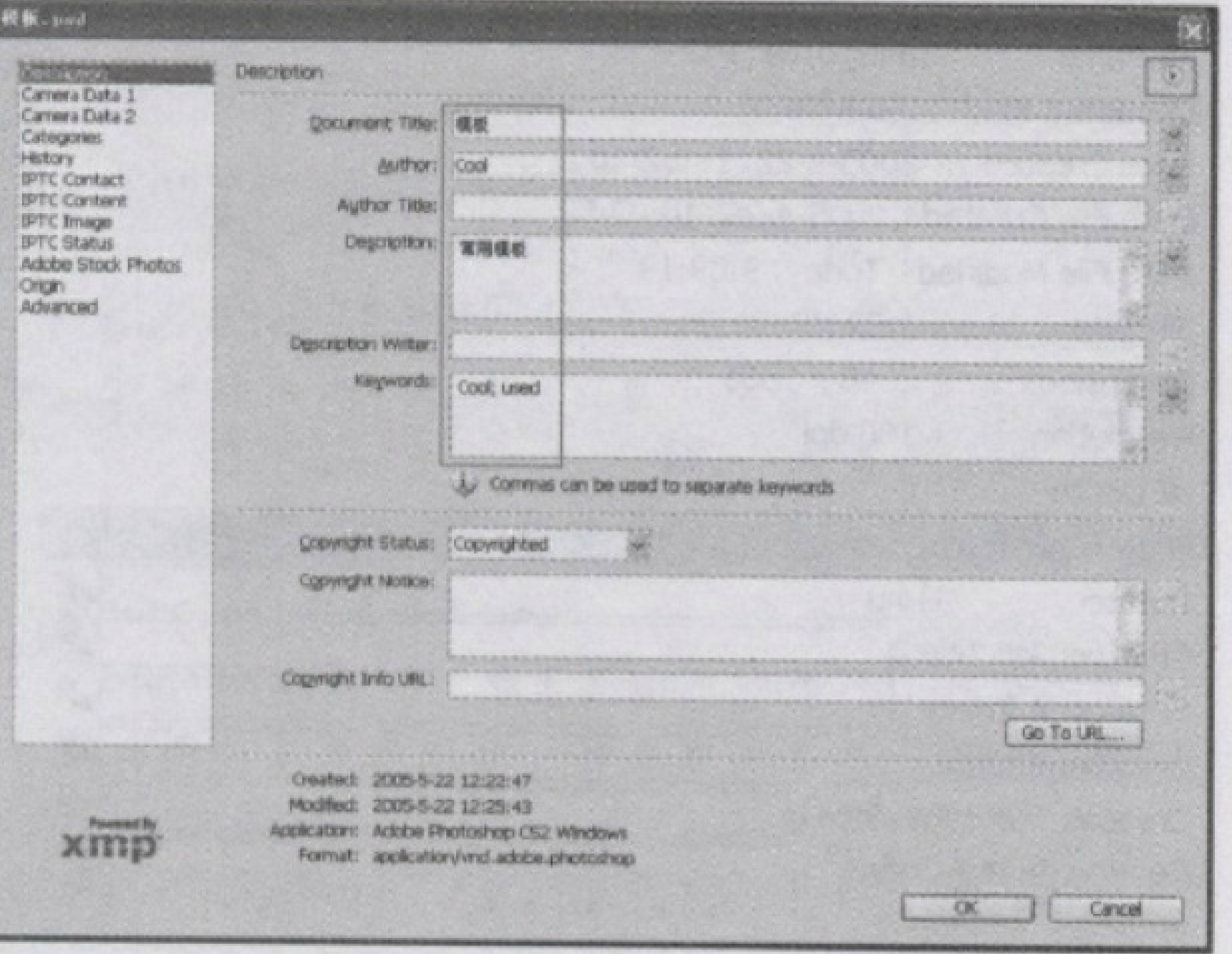


图15

如果用户经常创作不同的作品，需要经常将固定的信息写入文件，那么可以创建自己的模板，以后只要有新作品，直接应用这个模板就可以了。

（1）使用Photoshop CS2创建一个任意大小的新文件"模板.psd"，保存；

（2）在Adobe Bridge中选中此文件后选择菜单"File"→"File Info"打开文件信息对话框，在文件信息对话框中输入能应用的固定信息（图15）；

（3）单击对话框右上角的向右小箭头，然后在弹出菜单中选择命令"Save Metadata Template"（图16，保存元数据模板），并在弹出的对话框中输入元数据模板的名称（图17），然后单击"Save"按钮，这样模板文件会保存到Windows所在分区的Documents and Settings\（用户名）\Application Data\Adobe\XMP\Metadata Templates目录中，扩展名为XML。只要在文件信息对话框中单击右上角小箭头，然后选择命令"Show Templates"，就会打开这个文件夹。

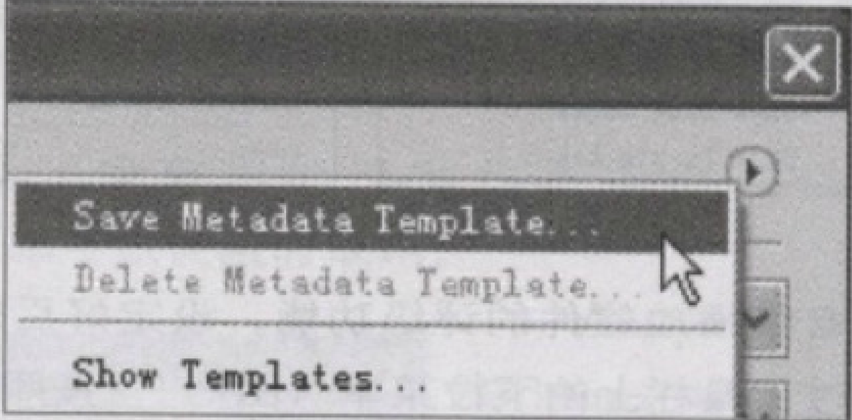


图16

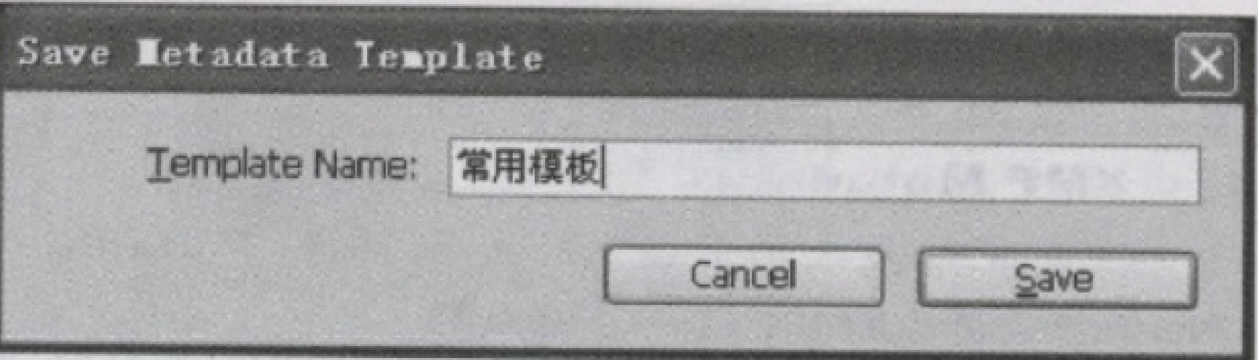


图17

创建了元数据模板后，可对以后创建的其它作品应用该模板。

（1）在Adobe Bridge中选择一个或多个要应用该模板的图像文件。

（2）单击Metadata面板右上角箭头或使用Tools菜单，可以看到以下两个命令（图18），使用其中之一对文件应用该模板：

Append Metadata：添加Metadata，如果当前选定的文件中存在Metadata，则保留原数据并增加模板数据。

Replace Metadata：替换Metadata，用模板中的Metadata完全替换文件中已经存在的任何Metadata元数据。

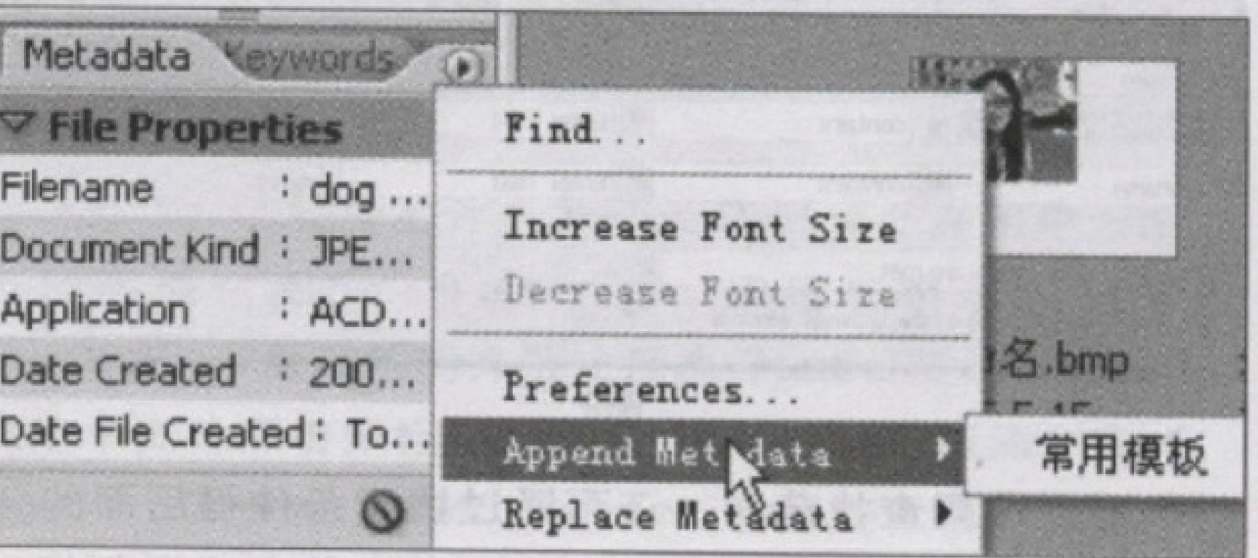


图18



编者按： 同类型软件之间的竞争在IT行当里屡见不鲜，每次竞争都有一个精彩而令人回味的故事，从IE和Netscape到QQ和MSN……

曾几何时，音频播放软件是Winamp的一统天下，如今大家应该关注一下Foobar 2000了。

本期推荐文章

FireFox操作秘技六则

■安徽 李红

如今FireFox很火，这款免费软件由于比IE优点多，例如体积小，速度快，开放源代码，可多标签分页浏览，任意安装插件扩充功能等，许多朋友都将其收入帐下。为了帮助大家用好FireFox，请看以下FireFox的操作秘技。

一、调节高速缓存容量

当你在FireFox地址栏中输入"about:cache"，将显示FireFox的内存缓冲设置与磁盘高速缓存设置。如果在页面上点击"List Cache Entries"链接，还可详细查看缓冲区中有哪些数据文件。

假如你想自行调节磁盘高速缓存的最大容量，可单击"工具"菜单下的"选项"，在弹出窗口中选择"隐私"，然后在右侧视图中点击展开"高速缓存"**（如图1）**，自行设置容量大小。

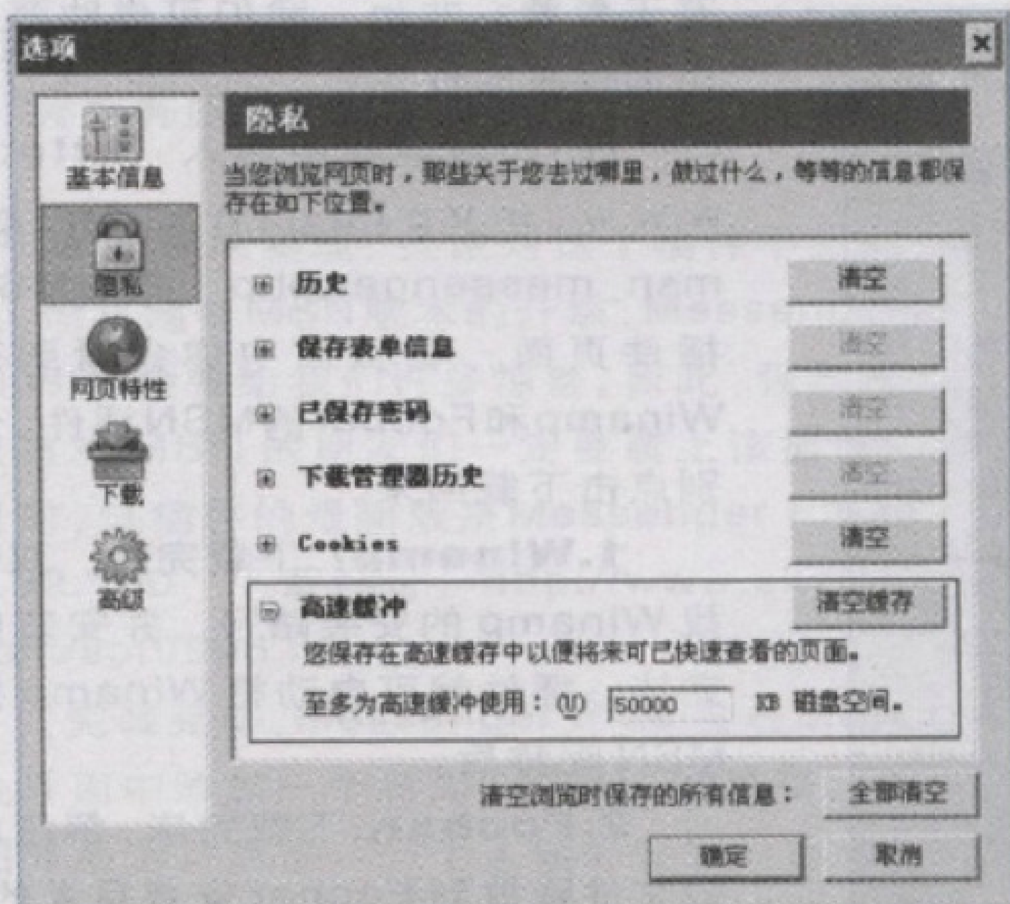


图1

二、常见的插件巧安装

FireFox本身只具备一些基本的功能，不像IE或Maxthon那样把所有功能都集成在了里面，因此FireFox小巧而不臃肿。不过，如果你需要FireFox具备某些扩充的功能，就要为它安装各种插件了，以下给出的是一些常见的插件。

小提示： 下载了插件后，你可在FireFox中安装插件。单击"文件"菜单下的"打开文件"，打开某插件，然后按照窗口提示进行安装，重启程序后，即可生效。

1.SwitchProxy

下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/39476.htm

该插件对国内用户非常有用，因为它可让你很方便地切换代理服务器，不过，它也会带来一些副作用，就是使FireFox打开新窗口的速度变慢了。

2.FlashGot

下载地址：http://ftp.mozilla.org/pub/mozilla.org/extensions/flashgot/flashgot-0.5.7.4-fx+mz.xpi

在IE中，网际快车（FlashGet）可在IE右键菜单中加入"使用网际快车下载"和"使用网际快车下载全部链接"等选项，但这些方便的功能在FireFox中却没有。不过，只要你为FireFox安装FlashGot插件，问题就解决了。

FlashGot可在FireFox右键菜单中，加入"FlashGot Link"、"FlashGot Selection"和"FlashGot All!"等选项。它不但支持FlashGet，还支持其他一些流行的下载工具（如GetRight、LeechGet和Net Transport）。

3.File Title

在IE中点击菜单"文件/另存为"保存网页时，IE可根据当前网页的标题自动为保存文件命名。当你在FireFox中保存网页时，就没有这个功能了，其默认的保存文件名均为"index"，如果你需要保存大量网页，这时候就很不方便了。为此，你可为FireFox安装一个"File Title"插件，实现IE那样的功能。

三、导入IE数据的秘技

IE中的浏览历史记录、Internet选项、所记忆的密码、Cookies以及收藏夹等可全部转移到FireFox中，方法是：在FireFox的文件菜单中选择"导入…"命令，然后选中"Internet Explorer"，点击"下一步"，在弹出的页面中，选择你想转移的信息和设置，最后点击"下一步"即可。

四、只导入IE收藏夹

如果你只是把IE收藏夹转移到FireFox上，不导入IE的其他数据，可这样操作：在主界面点击"书签"菜单下的"管理书签"，进入书签管理器；在窗口中单击"文件"→"导入书签"，打开一个"导入书签"对话框，选择"从微软Internet Explorer导入"即可。

完成后，在FireFox的书签里就会有一个名为"从Internet Explorer"的目录，如果你觉得这里面的网址有点乱，可在主界面中选择"书签"→"从Internet Explorer"，然后右击鼠标选择"按名称排

序”，这样网址就会排列有序了。

五、中文网页巧搜索

默认情况下，FireFox会调用Google为你搜索网页。在工具栏右侧有一个搜索引擎文本框，只要你在其中输入要搜索的关键字，即可列出Google找到的内容。不过当你用Google搜索时，并不能直接查找简体中文网页，为此可这样修改：在地址栏中输入“about:config”，打开详细配置页面，然后在“过滤器：(I)”栏输入“browser.search.defaulturl”调出该项，把该项目的值修改为“http://www.google.com/search?q=”。

如果你想用Google搜索所有中文页面，可在FireFox书签中，选择“Quick Search”目录，然后右击鼠标新建一个书签，名为“中文搜索”，链接为“http://www.google.com/search?hl=zh-CN&newwindow=1&q=%s&btnG=%E6%90%9C%E7%B4%A2&lr=lang_zh-CN%7Clang_zh-TW”，关键字为“zwss”。这样，以后你在地址栏中输入“zwss 123”（没有引号），即可搜索到“123”的所有中文网页。

六、自定义书签工具栏

FireFox的“书签”类似于IE的收藏夹，不过它不像收藏夹那样有若干个网址快捷方式，而是一个文件（位于“X:\Documents and Settings\用户名\Application Data\Mozilla\FireFox\Profiles\XXXXXX.default\bookmarks.html”）。

FireFox书签工具栏在主界面的第二行，类似于IE中的Links功能，你可把需要经常访问的网站都放到书签工具栏中，以后只要点击书签工具栏中的这些图标，即可快速打开网页，而且这样操作，要比你每次去点击菜单中的书签方便得多。把网址放到书签工具栏中的方法是：在主界面点击“书签”菜单下的“管理书签”，进入“书签管理器”窗口，你可像操作文件那样，把自己喜欢的书签移动到“Bookmarks Toolbar Folder”目录中。

如果你想对书签进行排序，可在“书签管理器”窗口中点击菜单栏“查看”，选择按名称、地址、关键字、描述或添加时间等条件进行排序。P

MSN 7.0奇趣应用小妙招

■辽宁 QS

微软推出了MSN 7.0正式中文版，其中有许多新功能如传情动漫和闪屏振动让用户惊喜不已。不过，这些新功能是傻瓜式操作，用户完全可轻松上手，并不是我们今天要介绍的对象，今天笔者给大家介绍的是几个“隐藏”较深的奇趣应用。

一、昵称，请随音乐起舞

启动并登录MSN，点击菜单栏中的“工具”→“选项”，在弹出窗口左侧的窗格中点选“个人信息”，在右侧的窗格中将“在个人消息中显示Windows Media Player正在播放的歌曲信息”复选框打上✓，**如图1**所示，点“确定”按钮。

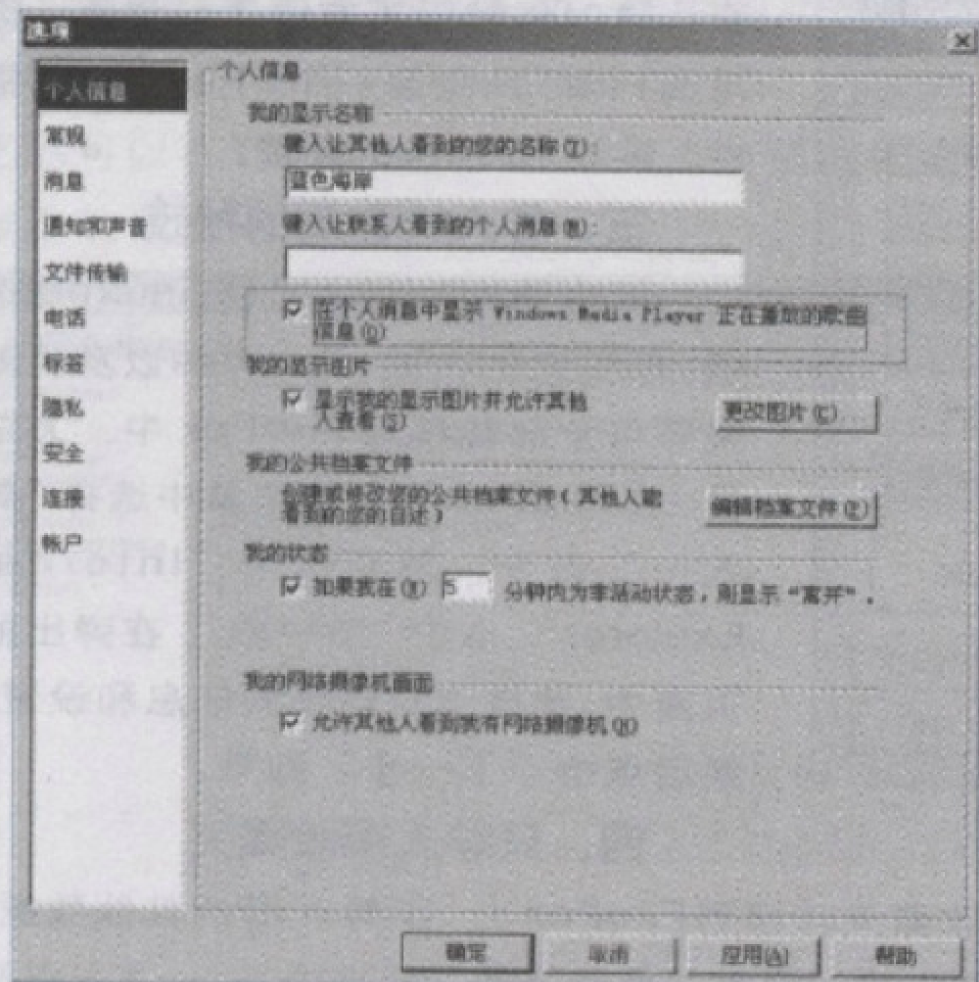


图1

好了，以后当你用WMP播放音乐时，MSN就会实时将正在播放的音乐信息作为个性签名动态地显示在MSN昵称后，**如图2**所示，让你的昵称随音乐一起起舞。这样，你的好友，就可知道你在听音乐，在听什么音乐，并可进一步地了解你的爱好和兴趣，真可谓是一张流动的个人名片啊。

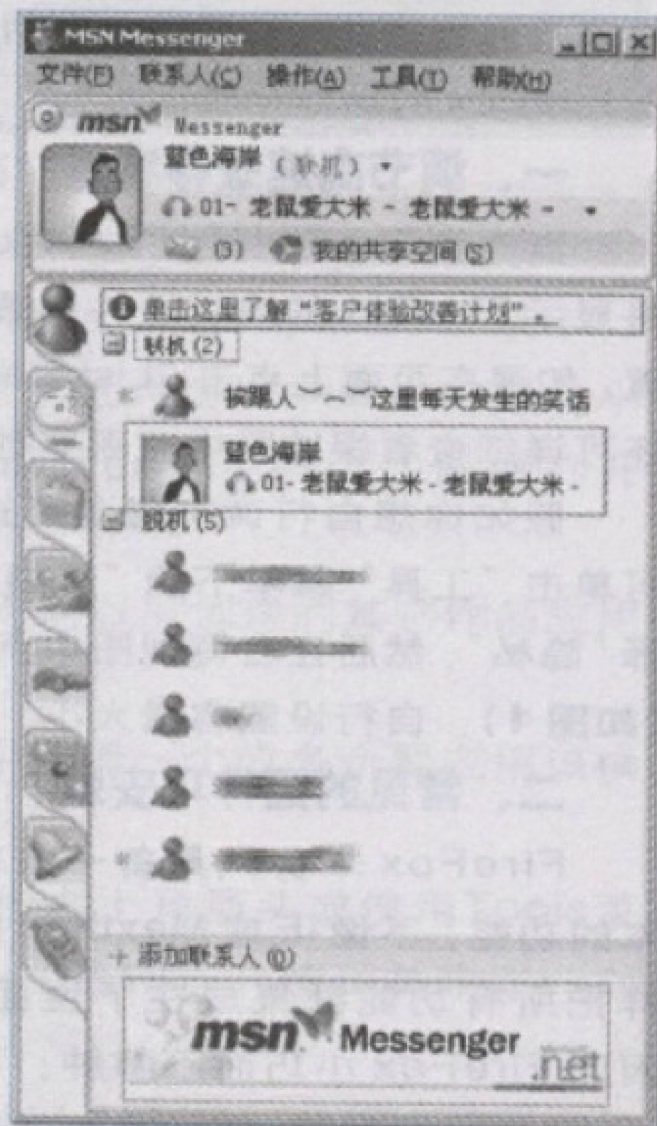


图2

不过使用Winamp和Foobar播放器的朋友就没有这样的福份了，在设置界面中你找不到可将这两种播放器进行同样设置的选项，微软干什么都忘不了捆绑推销自家的软件呀。那么，喜欢Winamp和Foobar这两款播放器的朋友难道只有干看着？非也，我们可借助两个小插件来实现。

在IE地址栏中键入“http://www.myplugins.info/msn_messenger.php”，来到MSN插件页面，在页面中你会看到有Winamp和Foobar的MSN插件，分别点击下载回来。

1.Winamp：下载完毕，双击进行安装，其安装程序会自动寻找Winamp的安装路径，并安装自身到Winamp安装目录中。安装完毕，插件就可自动将Winamp播放器正在播放的歌曲信息显示在MSN昵称后。

2.Foobar：下载完毕，解压后将其中的名为“foo_toaster.dll”的文件释放到Foobar安装目录的“components”目录下。重新启动Foobar，插件就可自动将Foobar播放器正在播放的歌曲信息显示在MSN昵称后。

二、文件，请别做拦路虎

在MSN好友之间进行文件传输和共享是大家喜闻乐见的一种形式，但在MSN 7.0中你会发现要进行文件传输并没有想象得那么简单。

MSN 7.0增强了文件传输安全机制，许多被认为不安全的文件类型被MSN统统拒之门外，无法在好友之间进行传输。如果你不喜

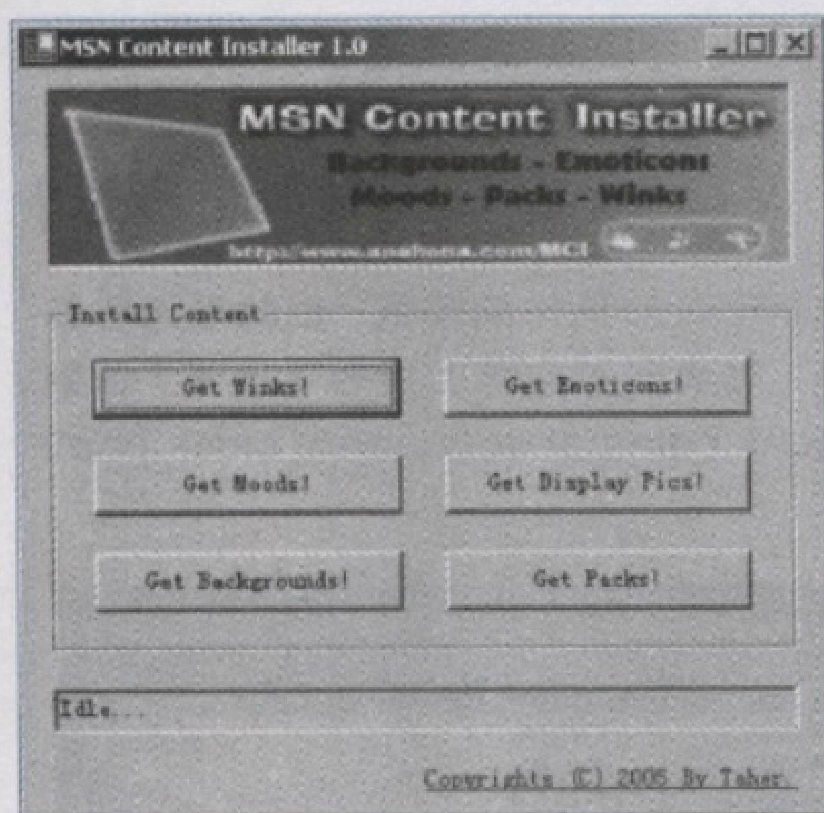


图3

欢这种束缚，喜欢更为自在的传送方式，可通过以下方法摆脱这种束缚。

打开记事本，录入以下内容：

Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Associations]

"LowRiskFileTypes"="exe;bat;vbs;js;inf"

录入完毕，另存为"AddFile.reg"，双击导入注册表即可。

小提示："LowRiskFileTypes"后面是欲解除限制的文件类型的扩展名，多个扩展名之间用";"号进行分隔，请自行添加修改。

三、传情动漫，我比你用得更多

虽然MSN传情动漫功能十分新奇、好玩，但默认情况下，MSN仅有数十种传情动漫，这远远满足不了MSN用户的实际需要。那么，还是让我们自己动手，丰衣足食吧！

这里给大家介绍一款小软件，可让MSN用户在转瞬之间拥有130种传情动漫。软件名称是MSN Comment Installer 1.0，下载地址为http://download.pchome.net/internet/communications/msn/19826.html。

MSN Comment Installer是一款丰富MSN使用性的实用工具，可帮助用户添加130Winks（传情动漫）、30Moods（在显示图片中出现的带表情的角色）、30Packs（数据包）、85Backgrounds（背景）、1300Emoticons（表情），更难能可贵的是该软件是一款绿色软件，无需安装，下载回来解压后，双击即可运行。

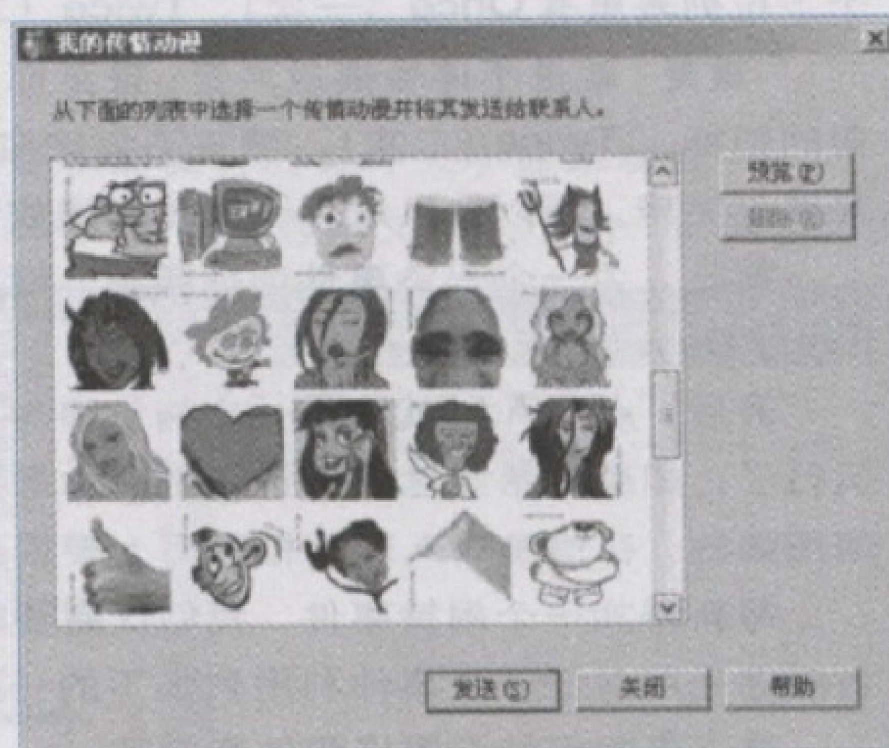


图4

首先打开MSN，并登录上去。接着，启动MSN Comment Installer，点击主界面上的"Get winks"按钮，**如图3**所示，MSN Comment Installer会自动连接相关站点，下载和安装传情动漫，无需用户动手。你现在需要做的是冲杯咖啡，放松一下，三五分钟后，130种传情动漫已安装好了，**如图4**所示。现在，随便找一个试试，是不是好玩多了？**如图5**所示。

小提示：如果在安装过程中出现错误提示，则需要下载安装微软的"Microsoft .NET Framework Version 1.1 Redistributable Package"，下载回来这么多传情动漫，当然要细心呵护，其全部保存在"C:\Documents and Settings\User ID\Application Data\Microsoft\MSN Messenger\一串数字\CustomEmoticons"目录下。当你重装系统前，将该目录备份一下；重装后，拷贝并覆盖到原目录即可。


图5

四、炫铃，MSN也能用

大家对QQ的炫铃功能一定记忆犹新吧，可是MSN却没有这样的功能，这让喜欢MSN的朋友好不伤心啊。哪里有压迫，哪里就有反抗，MSN就是要用炫铃。

这要借助强大的Messenger Plus!插件来实现，大家对这个插件不会陌生，而且随着MSN版本的升级，Messenger Plus!总会带给我们许多惊喜。因此，强烈建议喜欢MSN的朋友们一定要装上该插件。目前，该插件的最新版是Messenger Plus! 3.52.130，下载地址：http://www.skycn.com/soft/996.html。

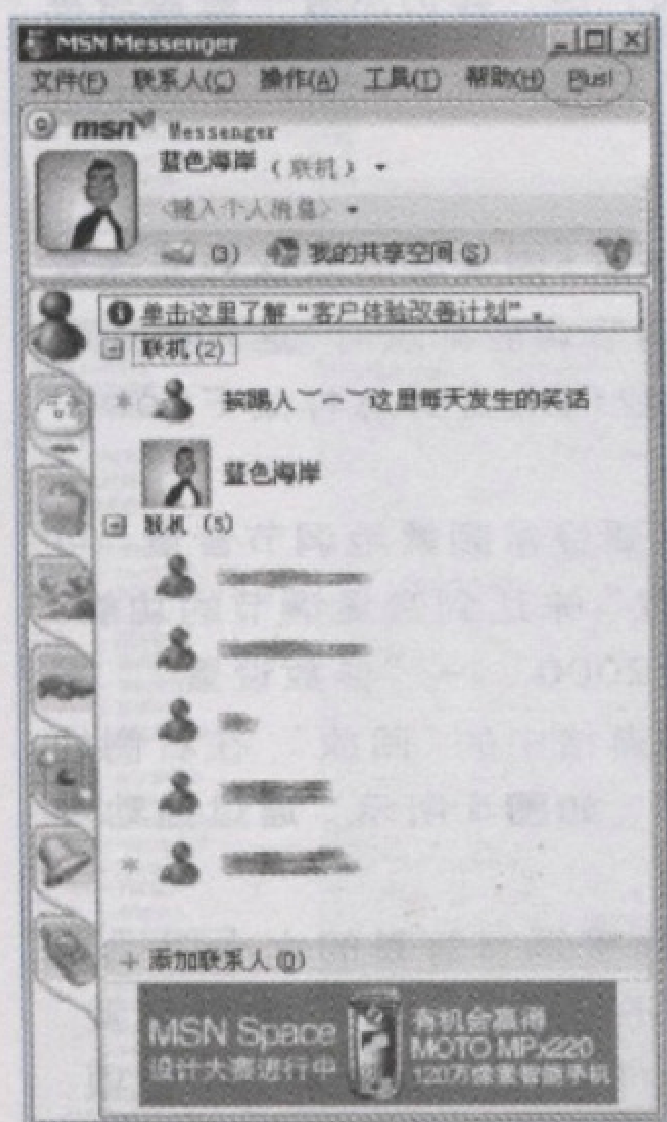


图6

完装完毕，Messenger Plus!会在MSN主界面中添加一个名为"Plus!"的选项，**如图6**所示。点击"→个人偏好设置"命令，在弹出选项窗口左侧的窗格中点击"通知"选项，在右侧的窗格中，勾选"启用联系人登录/注销声音通知"复选框，接着在"组/联系人"列表中选定级或某个具体的联系人，然后通过"登录声音"、"注销声音"后面的浏览按钮，选择一个自己喜爱的"炫铃"，**如图7**所示，点击"应用"按钮并关闭个人偏好设置窗口。好了，以后该组或联系人登录或注销自己时，MSN就会以特有的铃声提示你，这样，在欣赏美妙音乐的同时，你闻声就可知道是哪位好友上线了。

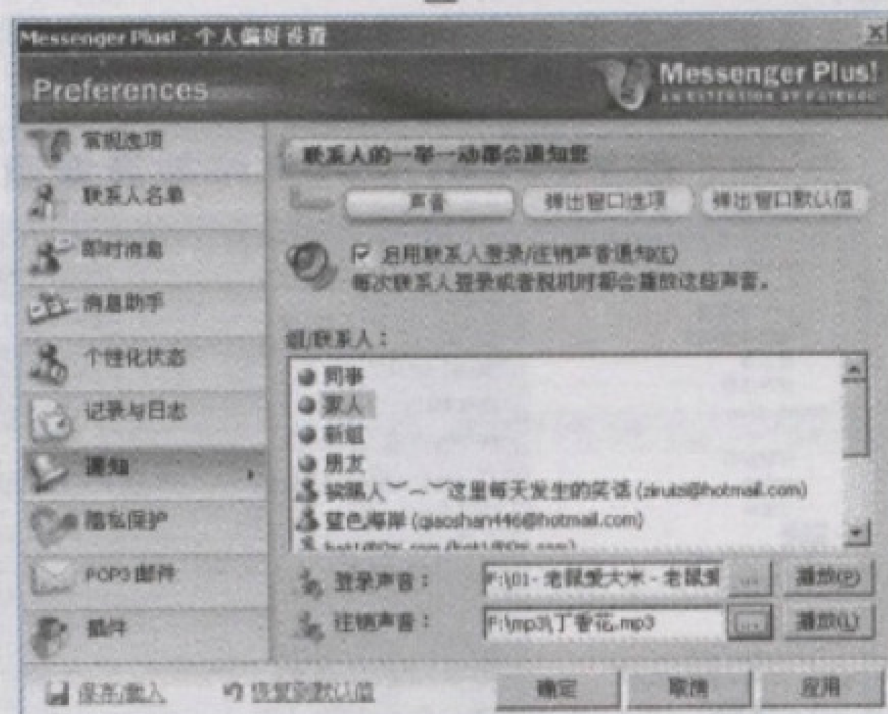


图7

小提示：按相同的方法，你可给不同的组或联系人定义不同的"炫铃"。

奇门遁甲

整点报时也智能

■河北 李景华

记得有一种石英钟在整点、半点都会报时提醒我们时间，它最大的优点就是不会打扰你的睡眠，也就是说它在半夜的时候不响。要想让自己电脑也能具有这样的功能，说来也不是一件易事，笔者苦苦在网上搜寻了半天，找到了一款叫做狮子威闹钟的软件，最新版本2.3.1，下载地址是http://www.ccyjchk.com/catalog/alarm_clock.php?language=b5。

软件安装后就可进行报时设置了。虽然软件不是中文界面，但操作还是相当简单的（**如图1**）。

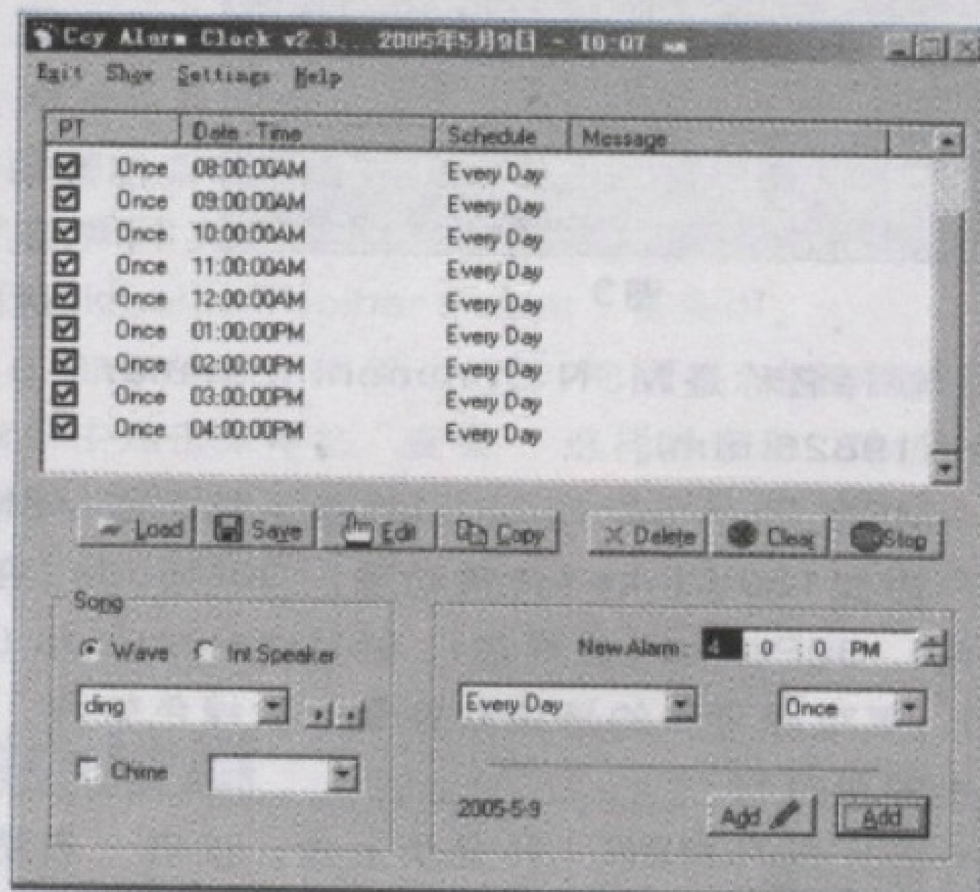


图1

首先，设定时间。在"New Alarm"旁通过输入数字或调整向上向下按钮即可设置任一时间，因为我们需要的是整点，所以分、秒设零即可。

其次，选取播放次数，也就是每次闹铃事件播放声音的次数。在这个下拉列表里有Once（一次）、Twice（二次）等4种选项。

"重复"就是不停地播放声音，直至你用鼠标左键去点击系统任务栏里的图标。"Twice（二次）"等将不会响应用户停止的操作，而是等待声音播放完毕。所以，只适用于较短的播放音效。

第三，为一个闹铃事件选择频率，就在播放次数旁。这里我们选择Every Day（每天）。

最后，点击Add就可把一个闹铃事件添加到事件列表中，它就开始运行了。如果你希望这次闹铃还提醒你做些什么事，那就点那个带有铅笔图像的，在信息输入对话框里写上要提醒的事情吧。

每新添加一个闹铃事件，我们仅需要很小的改动，真是太方便了。你看我把一天从早上6点到晚上10点都添加好了。当然你还可对任一个事件利用列表下的一排按钮选择相应的保存、编辑、删除等操作。

接下来我们就设置提醒的音效吧。

在"Song"下有"Wave（波形）"和"Internal Speaker（内置喇叭）"两种选择。"Wave（波形）"支持在软件安装目录下的WAV格式文件，所以你尽可将叮当的大钟声音和清脆的鸟叫声拷贝到那里，如果你这些都不喜欢，也可录上自己的声音来报时。

好了，一切就绪，就这么简单。对了，在软件的Settings里还有好多贴心的设置，就等着你去发现了。

给歌后Foobar 2000添彩

■辽宁 小乔

作为一款强大的媒体播放软件，迅速走红的Foorbar 2000无疑是"歌坛"的大姐大。但，其仍然有一些自身难以逾越的不足，在实际的使用过程中，我们可对其作进一步的完善，给其添彩。

一、给Foobar 2000添加音量调节功能

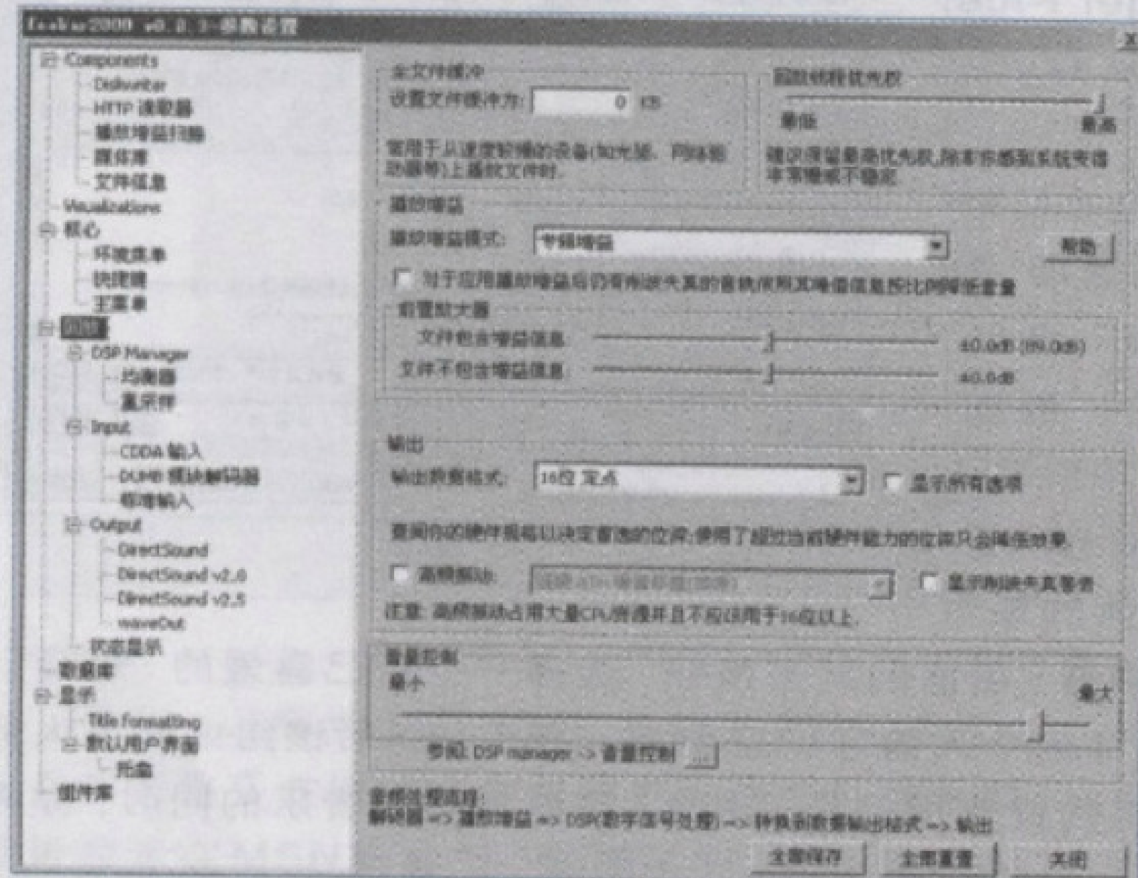


图1

Foobar 2000界面朴素到了极点，安装后的默认界面连其他媒体播放软件普遍具有的音量调节功能都没有，这无疑给我们的使用带来许多不便。首先让我们来看看怎样给Foobar 2000添加音量调节功能。

如果你不是音乐发烧友，不需要经常频繁地调节音量，可利用Foobar 2000中的"参数设置"来达到音量调节的功能。方法是：点击菜单栏的"Foobar 2000"→"参数设置"，在弹出的参数设置窗口中，点击左侧窗格中的"回放"，在右侧的窗格中就可看到"音量控制"栏了，**如图1**所示，通过拖动滑杆就可控制音量的大小了。

对于音乐发烧友来说，需要频繁调节音量的大小以"养耳"，上述调节音量的方式也极其不方便。同样在"参数设置"窗口中进行操作，点击左侧窗格中的"Components"选项，在"Components"下选择"直接音量控制"选项（安装时

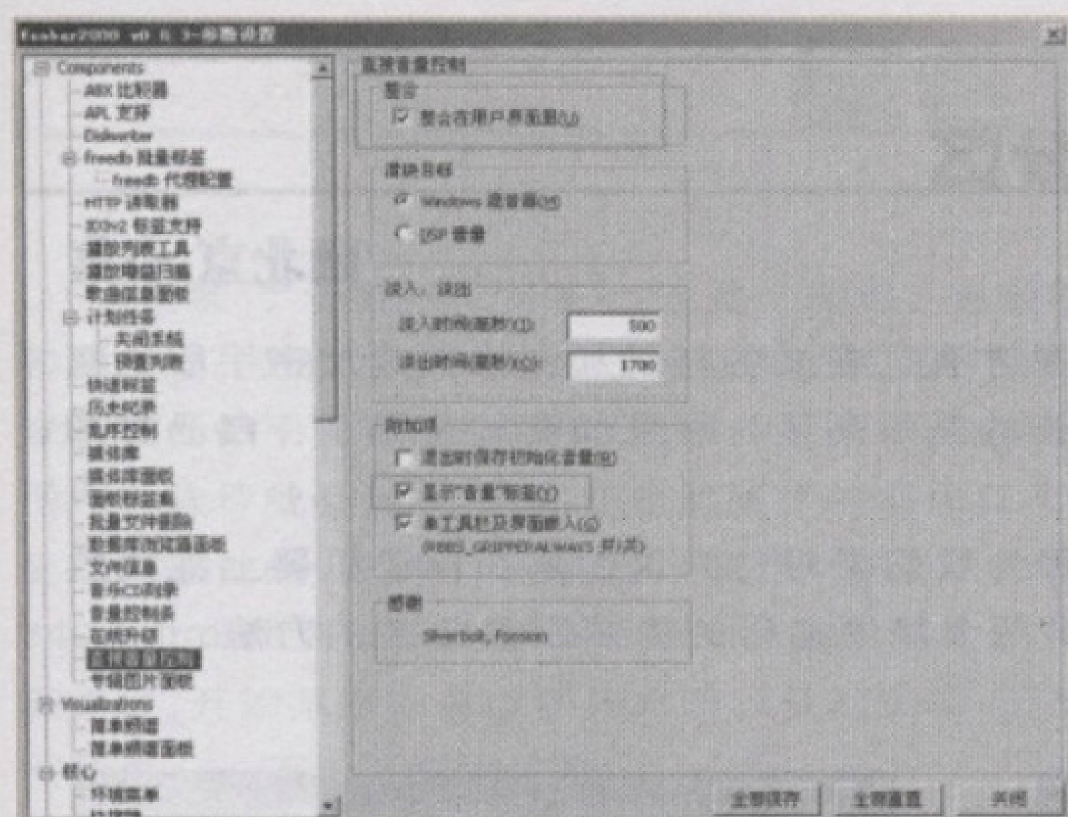


图 2

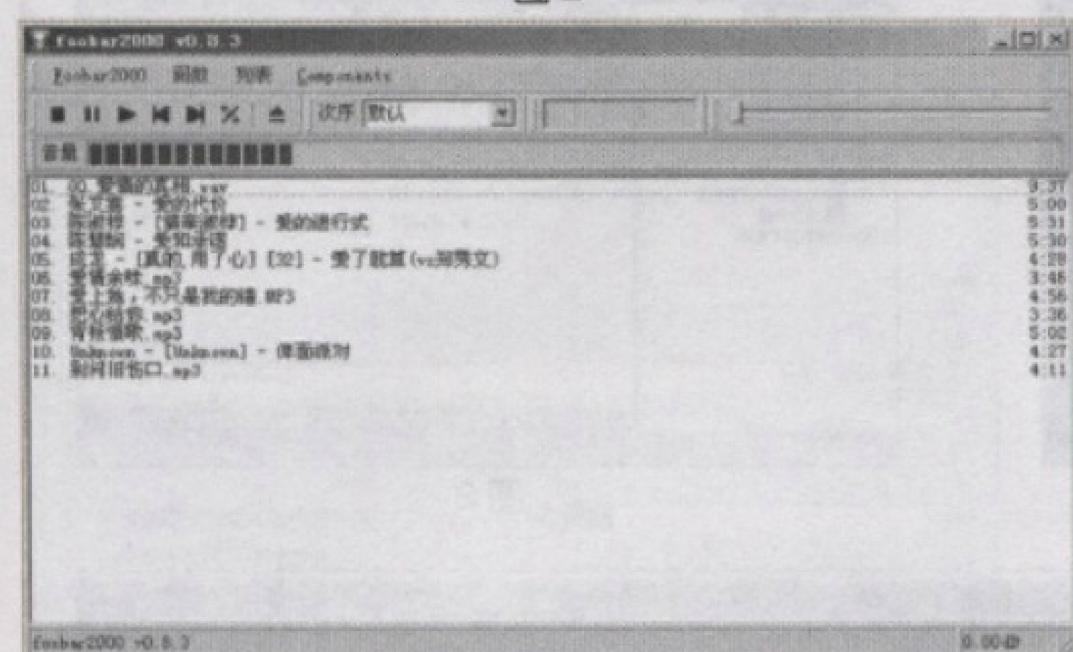


图 3

选“全部安装”），在右侧的窗格中将“整合在用户界面里”和“显示音量标签”复选框打上✓，**如图 2** 所示。点击“全部保存”按钮，并重新启动 Foobar 2000。好了，现在再看看 Foobar

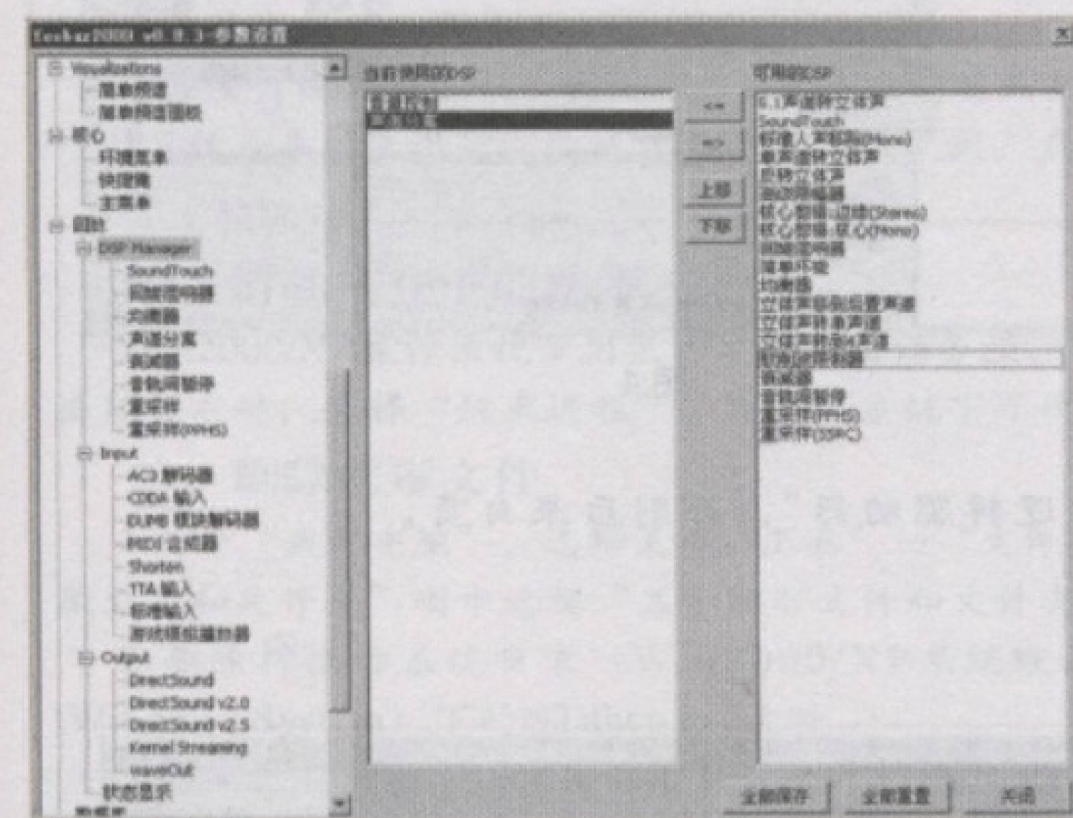


图 4

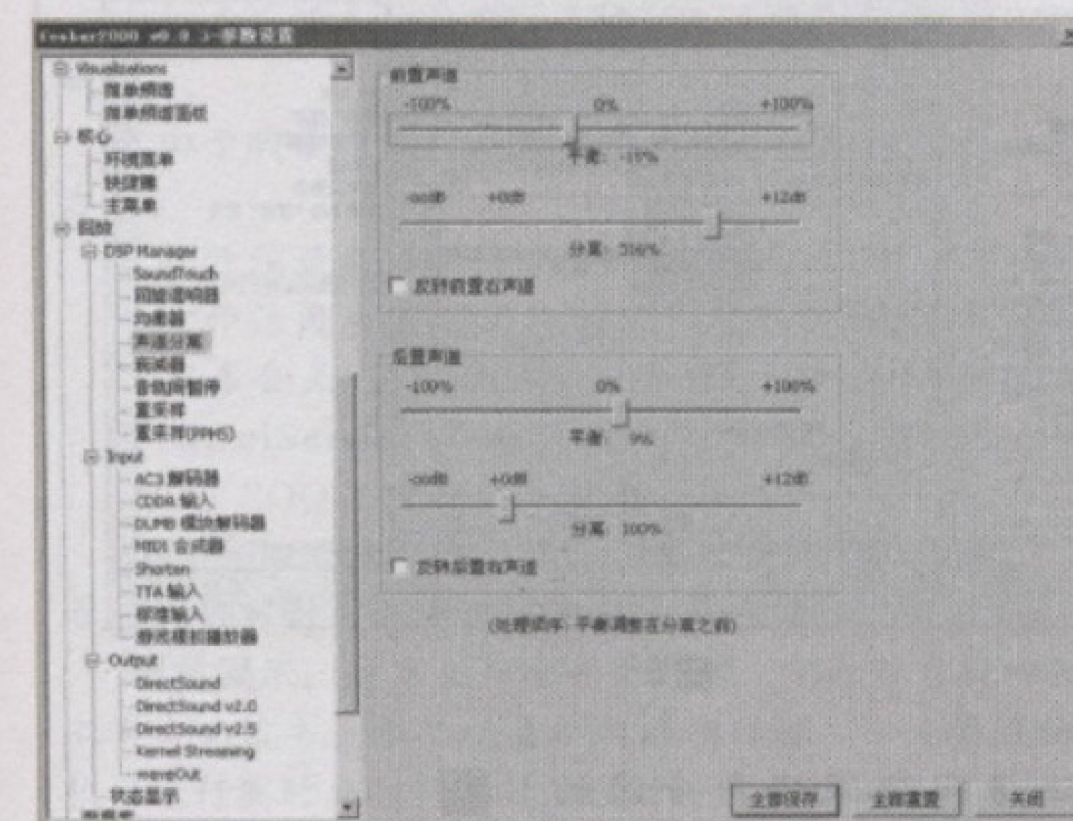


图 5

2000 主界面是不是多出了一个音量控制栏，**如图 3** 所示，用鼠标直接拖动蓝色的滑杆就可改变音量的大小了。

二、给 Foobar 2000 添加分离左右声道功能

现在，许多音乐文件都做成了国语/粤语双声道文件，在播放过程中往往是两种语言混杂在一起，十分刺耳。遇到这种情况怎么办呢？

按 Ctrl+P，调出参数设置窗口，点击左侧窗格中的“回放”→“DSP Manager”选项，在右侧的窗格中找到“声道分离”选项，双击将其添加到“当前使用的 DSP”栏中，**如图 4** 所示。点“全部保存”按钮，再点击“DSP Manager”下的“声道分离”选项，在接下来的界面中，通过拖动“平衡”滑杆到最左端或最右端就可实现国语/粤语的分离了，**如图 5** 所示。

小提示：此方法需要在安装过程中选择“完全安装”才可找到“声道分离”选项。

三、给 Foobar 2000 添加实时的文件大小显示功能

默认情况下，Foobar 2000 是无法显示文件大小的，但很多时候我们希望知道当前正在播放文件的大小是多少，难道只有在资源管理器中通过属性窗格来查看文件的大小吗？非也！在 Foobar 2000中简单地设置一下就OK了。

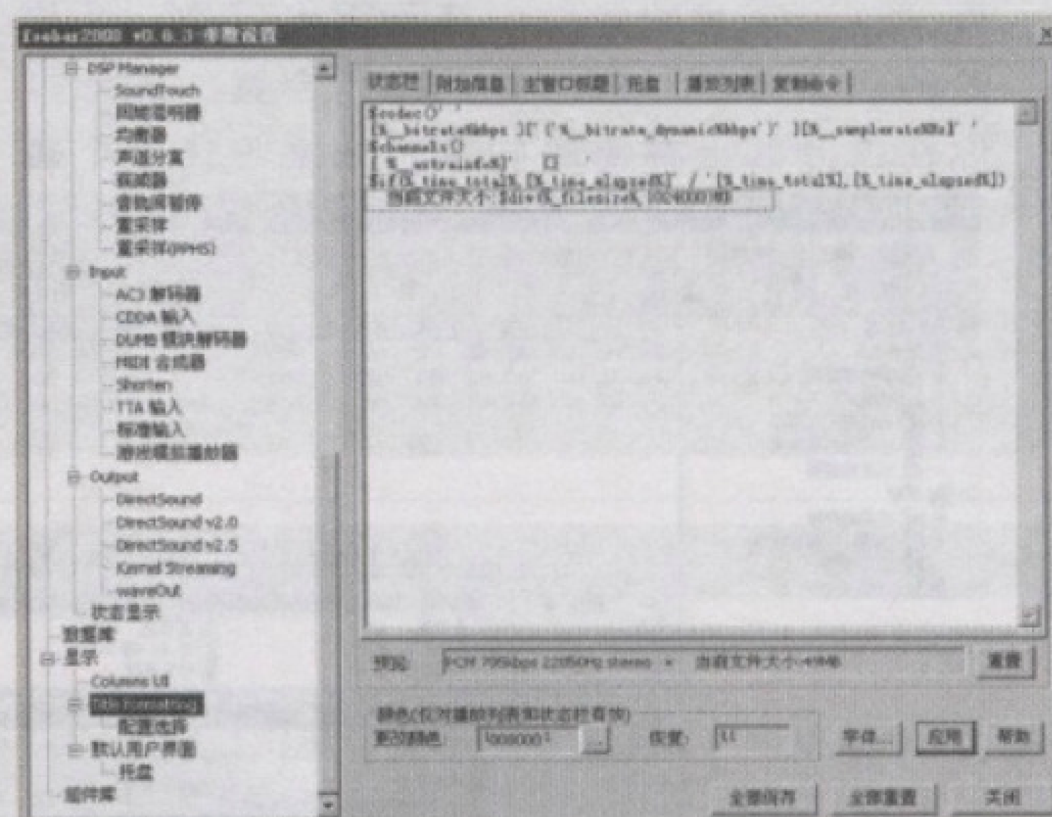


图 6

按上述两种方法，调出“参数设置”窗口，在左侧的窗格中，选择“显示”→“Titile formatting”选项，接着，在右侧窗格中点击“状态栏”标签页。在状态栏列表中，保持原有的内容不变输入以下内容：“ 当前文件大小：$div(%_filesize%,1024000)MB”，**如图6**所示。点击“应用”、“全部保存”按钮。重新启动 Foobar 2000，就可在 Foobar 2000 的状态栏实时显示当前正在播放文件的大小了，**如图 7** 所示。

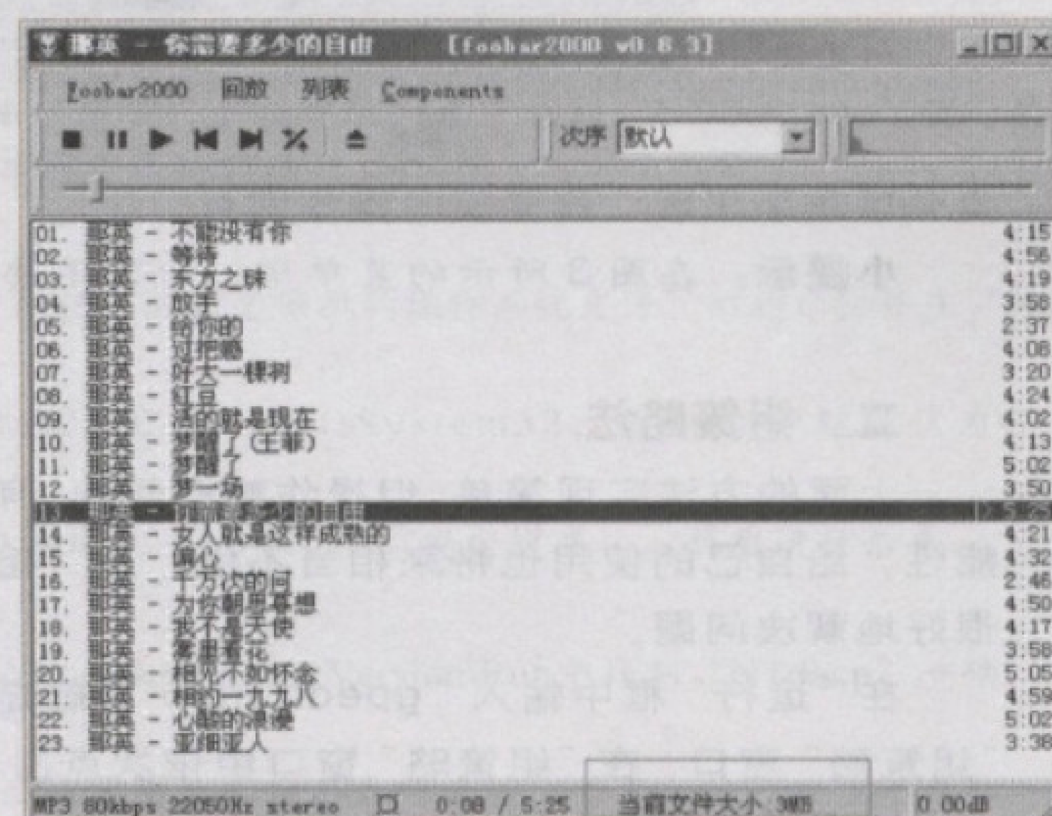


图 7

小提示：实际输入时不包括最外侧的双引号。另外，最前端是为显示美观而加上的空格，空格的多少你可视情而定，也可不要。

上面所讲的方法是把当前文件的大小取整来显示，如果你需要更精确地来显示文件的大小可按照上述方法键入以下内容：“$div(%_filesize%,1024000).$cut($mod(%_filesize%,1024000),2) MB”，点击“应用”并重启 Foobar 2000 后所显示的文件大小就会精确到小数点后两位数字。

试市公备

简单方法隐藏硬盘分区

■北京 小莱

每个人的电脑中都会有部分不愿意让别人看到的内容，于是才有了各式各样的加密软件或加密手段的诞生，但"道高一尺，魔高一丈"，你能加密我就能解密，就看谁的手段高了，而且加密加得狠了，自己忘却密码的事情也时有发生。

其实在大多数情况下，我们并不需要太高端的加密手段，因为我们要对付的仅仅是在自己机器上乱搞的菜鸟而已，而且有时方法越简单就越不容易被人猜到。下面讲两个简便易行的隐藏硬盘分区的方法。

一、更改驱动器名称和路径法

在"我的电脑"上单击右键选管理（**如图1**），出现**如图2**的界面，选择"存储"的"磁盘管理"选项，在界面右侧出现磁盘分区列表，在磁盘分区上单击右键，选"更改驱动器名和路径"（**如图3**），出现**如图4**窗口，这时选"删除"即可，这时在我的电脑中将不再出现你刚才删除的磁盘分区，但这种删除不会真的删除掉你在该分区上存储的内容。如果想让这个磁盘分区重新出现，只要反向操作即可。

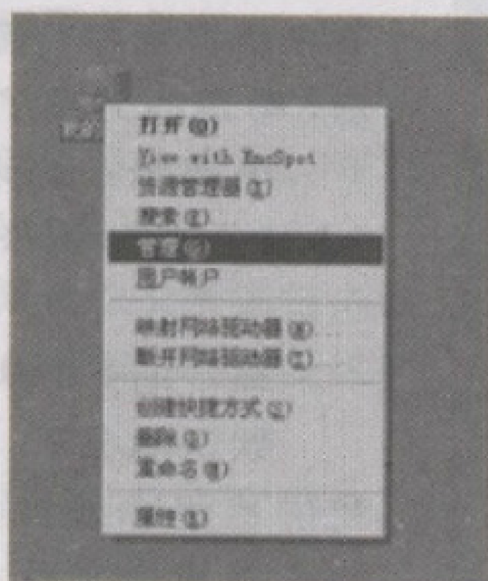


图1

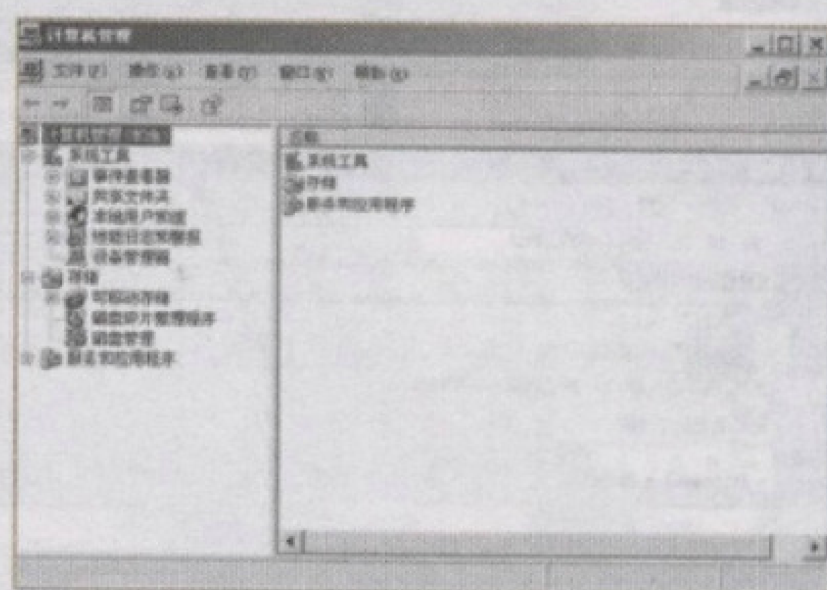


图2

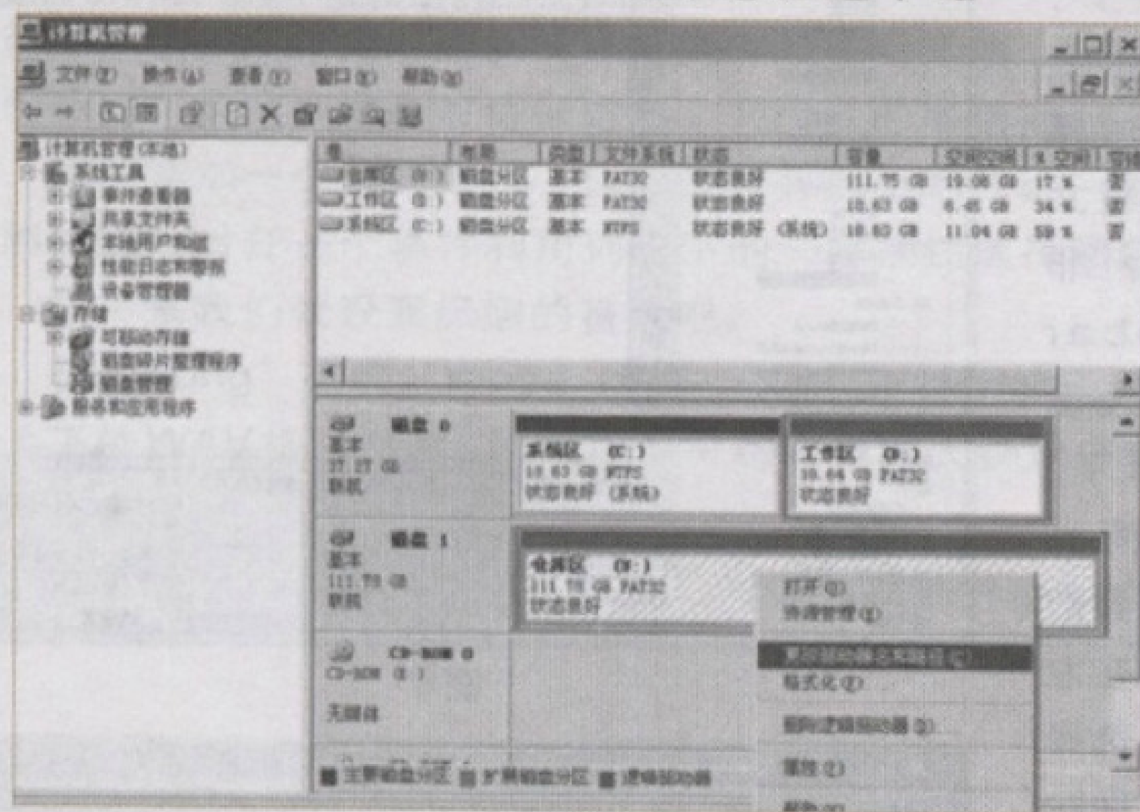


图3

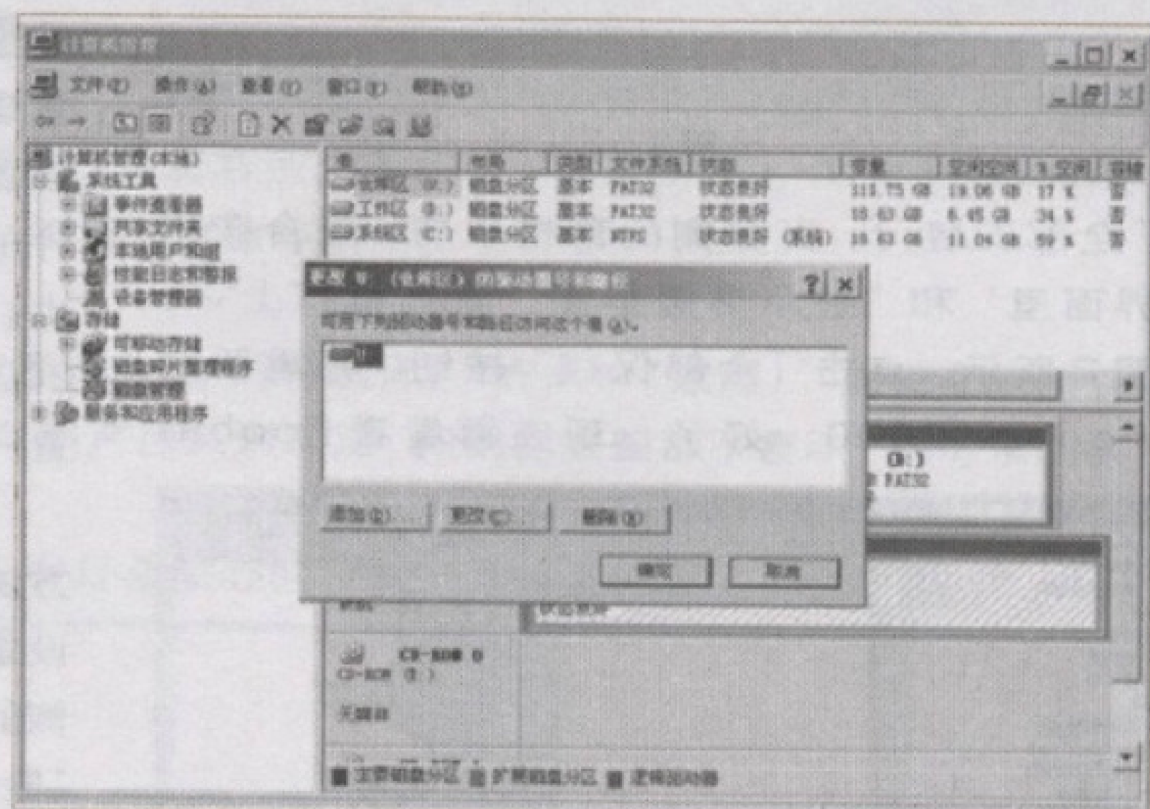


图4

小提示：在图3所示的菜单中，千万不要选"格式化"或"删除逻辑驱动器"，否则后果自负。

二、组策略法

上面的方法实现简单，但操作略微繁琐，有误操作的可能性，给自己的使用也带来相当不便，用"组策略法"可很好地解决问题。

在"运行"框中输入"gpedit.msc"，确定后即可出现"组策略"窗口，在"组策略"窗口中依次点击"用户配置"→"管理模板"→"Windows组件"→"Windows资源管理器"，并在所出现界面的右边找到"隐藏我的电脑中的这些指定的驱动器"一项，鼠标左键双击该项，出现"隐藏我的电脑中的这些指定的驱动器属性"窗口，**如图5**所示。在"设置"标签中的"已启用"项，通过选择不同的驱动器隐藏方案即可达到不同的隐藏目的，如需恢复，反向操作即可。

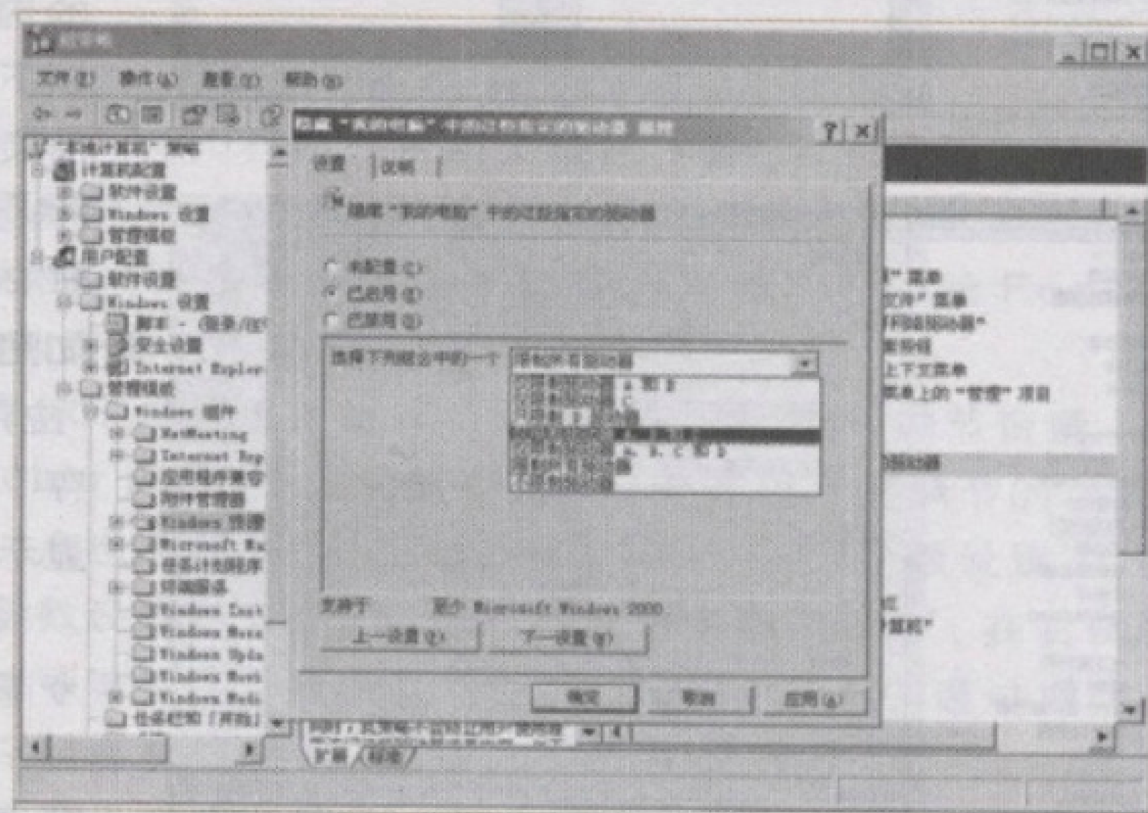


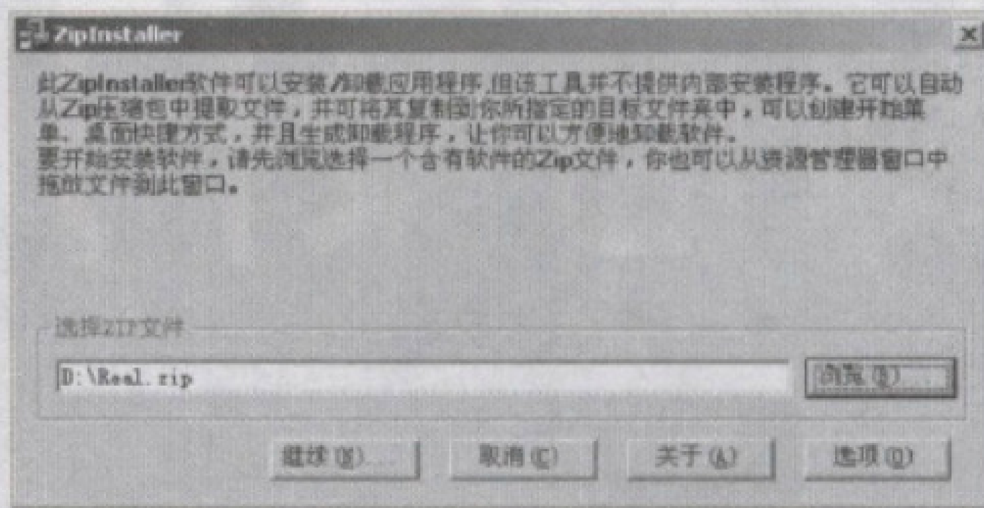
图5

小提示：这种方法隐藏的磁盘分区在资源管理器中直接输入分区名或目录名就可直接访问，给自己使用带来方便，但泄密的可能性也变大了，用方法一隐藏后不恢复是无法访问隐藏磁盘分区的。

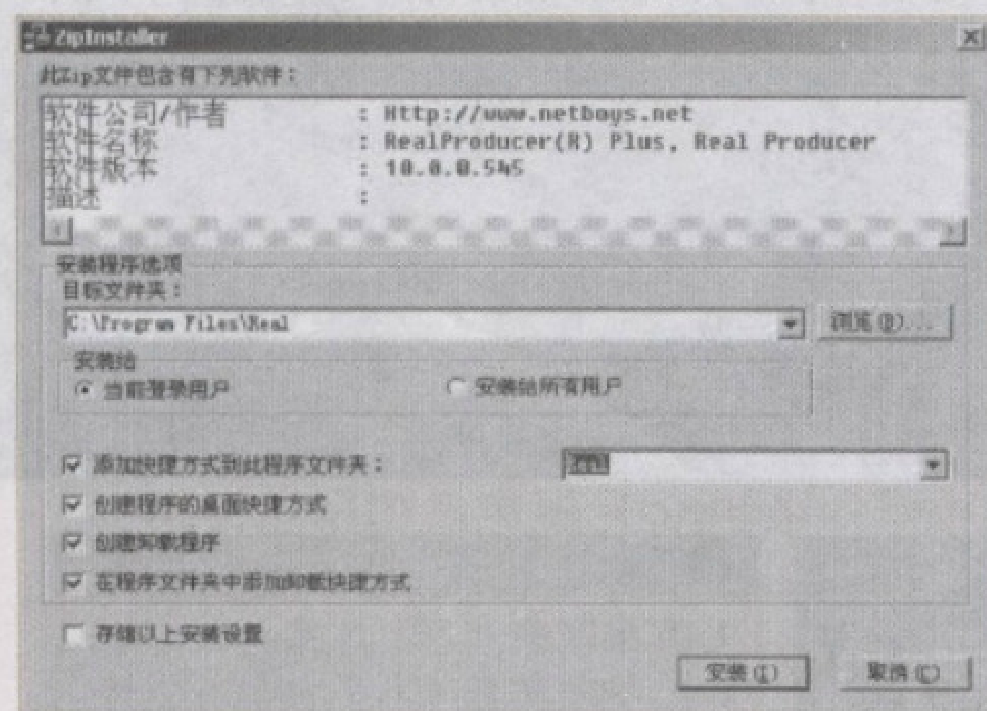
绿色软件，“绿色”安装

■山东 ZT

“安装”，还是不“安装”，这是个问题。安装程序固然可创建快捷方式和卸载项，方便我们使用，却有可能在系统中留下“垃圾”，所以免安装的绿色软件似乎更受欢迎。但绿色软件的一切都由我们手工进行，如果你经常用绿色软件就会发现，它带给电脑新手的麻烦其实一点也不少。怎样才能实现绿色软件的“绿色”安装呢？最近，笔者从http://www.skycn.com/soft/3402.html找到一款名为ZipInstaller的小工具，它可直接“安装”Zip文件，在桌面、开始菜单中生成快捷方式以及卸载项，而且仍可保留绿色软件的一贯特点——不给系统添垃圾。


图1

ZipInstaller本身就是一款绿色软件，解压后执行Zipinst.exe，首先会出现**如图1**所示的对话框，单击“浏览”选择Zip文件，再单击“继续”，软件会自动扫描分析Zip文件中的程序信息，然后弹出**如图2**所示的窗口，由于都是中文界面，笔者就不再赘述了，最后单击“安装”即可开始安装绿色软件。


图2

一句话技巧

在Word中输入上、下标比较繁琐，正常的方法是选中要变成上、下标的文字，单击右键，选“字体”，在弹出的对话框中选择“上标”、“下标”即可。善用快捷键可将输入上、下标变成很简单的事情：要输入上标时，按Ctrl+Shift+加号键；要输入下标时，按Ctrl+加号键，重复上面的操作，就可恢复正常正文输入。

辽宁 方军

病毒名称：QQ通行证变种HEU（Trojan.PSW.QQPass.heu）

病毒类型：通过网络传播的木马病毒

病毒危害级别：★★★

病毒发作现象及危害：病毒启动后将自己拷贝到系统目录下，命名为NTdhcp.exe，将自己注册为服务进程，在后台隐藏运行。它会终止多种杀毒软件运行，造成它们无法正常使用。病毒会窃取用户的QQ号码及密码并发送给黑客。

手工删除

一、清除内存中的病毒

Win2000/XP操作系统下用鼠标右键单击任务栏，选择“任务管理器”，单击“进程”，在进程列表中找到“NTdhcp.exe”项，单击鼠标右键，选择“结束进程”。Win9X系统下可使用第三方工具如Procview等进行类似的操作。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的✓，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。

2.删除掉操作系统目录（Win2000/XP系统默认为C:\Windows\System32或C:\Winnt\System32、Win9X系统默认为C:\Windows\System）下的NTdhcp.exe文件。

3.如果找不到该文件，请查看病毒是否从内存中清除干净。可尝试重新启动计算机，按F8选择“安全模式”，然后进行杀毒。

三、清理注册表中的病毒项目

1.打开注册表编辑器，在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run中找到“NTdhcp”一项，删除。

2.由于病毒会修改注册表禁用杀毒软件的服务，使杀毒软件无法正常运行，因此需要改写注册表项目进行修复。仅以瑞星杀毒软件为例。

3.打开注册表项HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\RsCCenter，将Start的值改为2。

4.打开注册表项HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\RsRavMon，将Start的值改为2。

5.病毒会关闭Windows XP SP2的安全中心，因此在SP2系统上需要打开注册表项HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\wscsvc，将Start项的值由4改为2。

使用“QQ在线杀毒”清除病毒

对于一般用户，也可打开QQ软件主界面上的“互动空间”，点击“瑞星在线杀毒”链接对计算机上的病毒进行彻底查杀。

瑞星提示：建立良好的安全习惯，不打开可疑邮件和可疑网站；关闭或删除系统中不需要的服务；很多病毒利用漏洞传播，一定要及时给系统打补丁；安装专业的防毒软件进行实时监控，平时上网时一定要打开防病毒软件的实时监控功能。瑞星杀毒软件17.24.12以上版本可有效清除此病毒。



绿茵豪门 网上点兵

随着互联网以及宽带的普及，如今很多球迷都喜欢在网上下载足球视频节目、欣赏实时足球比赛，在论坛给自己支持的球队、球星加油，和志同道合的朋友侃球论足。笔者就经常使用BT软件下载周末凌晨进行的西甲比赛。今天，笔者特别将精心收藏的各大俱乐部以及球星的资料、网上视听资源和大家分享（以中文资源为主）。

■安徽 高飞

曼联篇

成立时间：1878年1月1日

现任主教练：亚历克斯·弗格森爵士（Sir Alex Ferguson）

主场：老特拉福德球场（Old Traford）

官方站点：http://www.manunited.com.cn/（**中文版**）

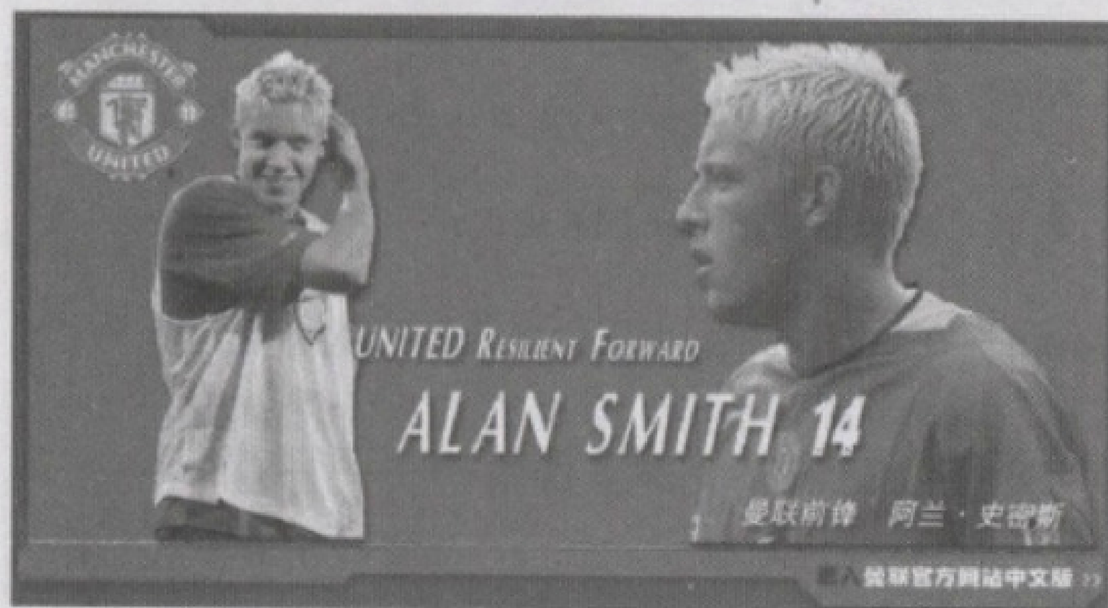


俱乐部荣誉：

1.英超联赛冠军：8次
2.英甲联赛冠军：7次
3.英格兰足总杯冠军：11次
4.欧洲冠军杯冠军：2次
5.欧洲优胜者杯冠军：1次
6.欧洲超级杯冠军：1次
7.丰田杯冠军：1次

俱乐部简介：

曼联俱乐部是英国足坛一支老牌劲旅，有"红魔"之称。它的前身是1878年成立的"牛顿石南"队，1902年更名为曼彻斯特联队。在1986年，亚历克斯·弗格森开始执教曼联，改变了传统的英式足球打法。并相继在1991年获得欧洲优胜者杯冠军、1993年重夺联赛冠军，在1999年更是夺得三冠王。最近的几个赛季，曼联经历了一些动荡，在2004-2005赛季中，曼联最终获得第三名。曼联球迷最喜欢的是登录http://forum.manunited.com.cn（红魔鬼论坛）和其他球迷侃曼联、侃足球。

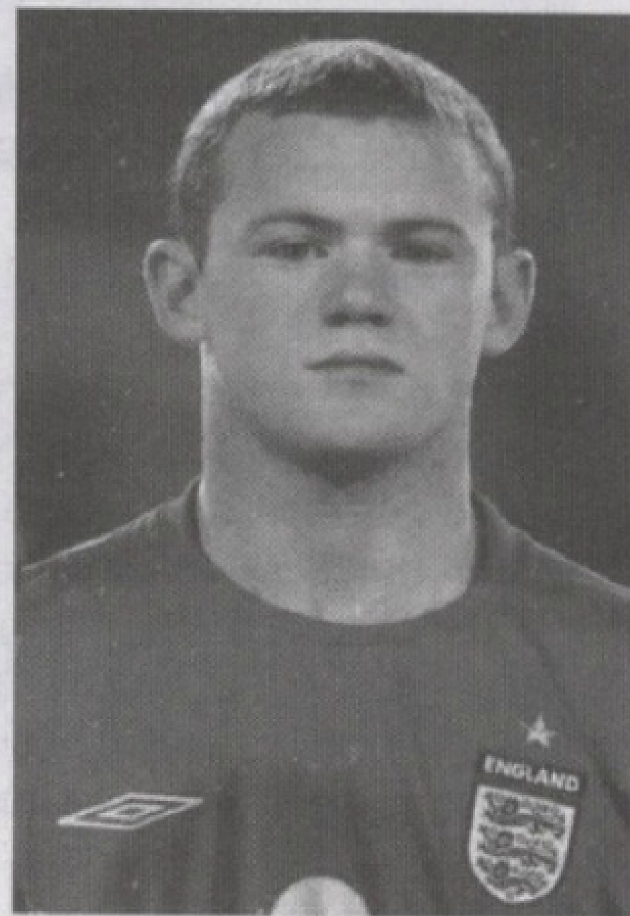


著名球员：包括如鲁尼、范尼斯特鲁伊、C-罗纳尔多、吉格斯、基恩等。

鲁尼——http://sports.sina.com.cn/star/wayne_rooney/index.shtml

http://sports.tom.com/pic/luni.html

在2002-2003赛季，当时效力于埃弗顿年仅16岁的鲁尼射出了一记弧线球，让球队2比1战胜了阿森纳，从此一战成名。之后在2004年的欧锦赛上大放异彩，一时成为英格兰队头号前锋。在2004年夏天以3000万英镑转会到曼联，已经成为曼联主力前锋。


鲁尼

范尼斯特鲁伊——http://sports.sina.com.cn/star/ruud_van_nistelrooy/index.shtml

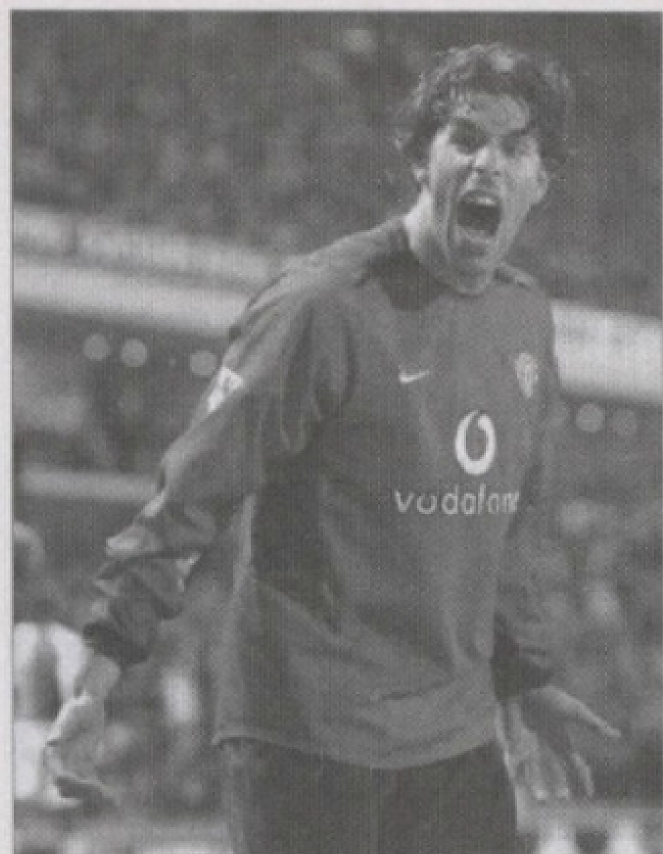
http://sports.tom.com/pic/fanni.html

他是一个激情四溢、但又星途坎坷的球员，22岁获得荷兰足球先生，并第一次代表荷兰队参加国际比赛，于2000年4月加盟曼联。可是受伤病困扰，范尼错过了2000年欧锦赛。直到2002-2003赛季，范尼为曼联攻入25粒进球，并夺得联赛冠军。本赛季，同样还是因为伤病影响了其上场时间，不过状态正慢慢恢复。

C-罗纳尔多——www.cristiano-ronaldo.com/

http://www.cristiano-ronaldo.org/

http://sports.sina.com.cn/star/cristiano_ronaldo/index.shtml



范尼斯特鲁伊

我们习惯叫他小小罗，有着巴西人良好的足球天赋，在加入葡萄牙国籍后，凭借出色的控球技术，华丽的脚法，红遍葡萄牙。在17岁还效力于里斯本竞技队的时候就被曼联看中，2003年以1224万英镑的转会费加盟曼联，在首个英超赛季首发15次，攻入4个进球。


C-罗纳尔多

非官方曼联中文网——http://www.manutdcn.com/

球迷在这里可以查看最新的新闻，欣赏现役、比赛的图片；通过注册成会员还可以下载关于曼联的各种视频、音频资源，比如Cantona（坎通纳）在曼联的100个进球、曼联冠军杯的比赛等；在专门提供的"视频"栏目中，可以欣赏曼联的进球片段、赛事精华、实况录像以及曼联经典的视频等。

曼联球迷联盟——http://www.ourmanutd.com/

曼联周刊——http://www.muweekly.com/

皇马篇



成立时间：1920年6月29日

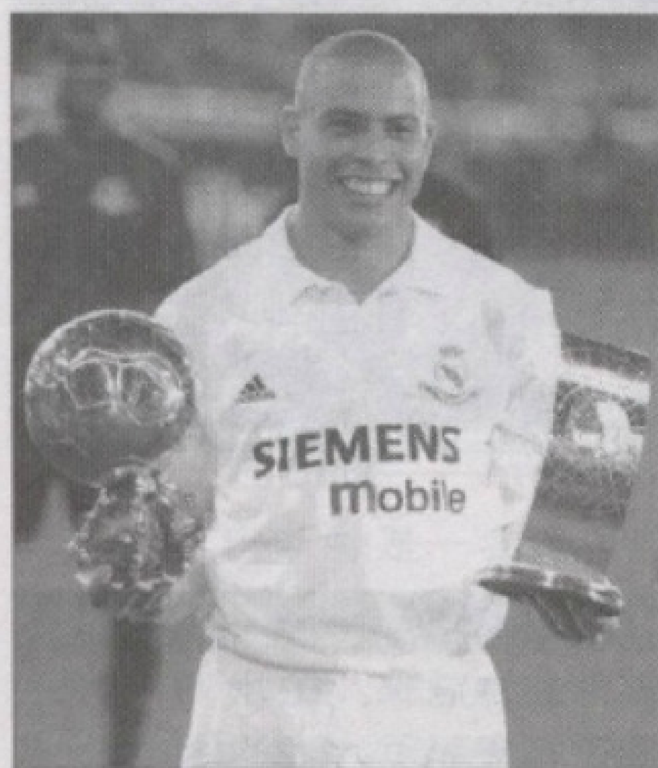
现任主教练：雷蒙（Mariano Garcia Remon）

主场：伯纳乌球场（Santiago Bernabeu）

官方站点：http://www.realmadrid.com/（**英文**）

俱乐部荣誉：

1.西甲联赛冠军：29次
2.国王杯赛冠军：17次
3.欧洲冠军杯冠军：9次



罗纳尔多

俱乐部简介：

皇家马德里是西班牙成立最早的俱乐部之一，它的前身是建于1896年的斯凯足球队。1920年，西班牙国王把"Real"一词加于俱乐部名前，从此，该俱乐部正式改名为皇家马德里足球俱乐部。俱乐部在发展的历史中取得了无数荣誉，在进入21世纪后，皇马在新主席弗拉伦蒂诺的带领下，先后引进了菲戈、齐达内、罗纳尔多、贝克汉姆、欧文等国际巨星。不过这样的"银河战舰"并没有取得辉煌的成绩，在最新的2004-2005赛季中，皇马最终落后巴塞罗那位居第二位。

著名球员：包括罗纳尔多、齐达内、菲戈、贝克汉姆、劳尔、卡洛斯、欧文等。

罗纳尔多——http://djmao.net2asp.com/，**有罗纳尔多个人资料的介绍，新闻的报道，还有影像、图片等下载。**

http://www.rocn.net/，**包括罗纳尔多的图片、视频、墙纸等内容。**

http://www.r9ronaldo.com/，**官方站点。**

"外星人"罗纳尔多18岁就参加了美国世界杯（1994年），曾经两度获得世界足球先生，分别是1996年效力于巴塞罗那，1997年加盟国际米兰。在1998年法国世界杯的比赛，"外星人"并没有实现夺冠梦想。不过在2002年韩日世界杯如愿以偿，并且获得金靴奖，同年转会至皇马。



齐达内

齐达内——http://www.zidane.fr（**官方站点**）

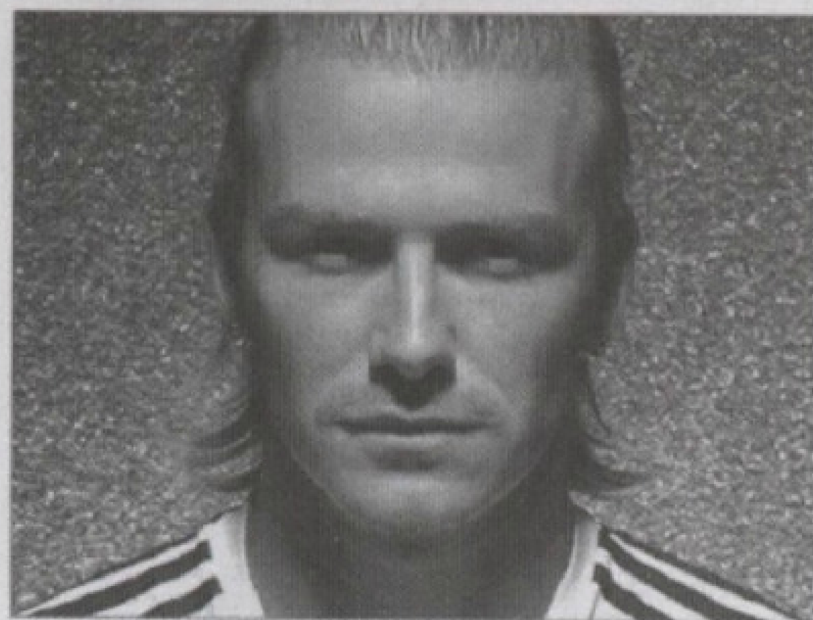
http://sports.sina.com.cn/star/zidane/

他是内向的中场"发动机"，拥有世界公认的足球技术，细腻优美的脚法，能传能射，同时有着标志性的秃头，鹰隼般的眼睛。在1998年法国世界杯中，齐达内以两粒金子般的头球为东道主法国队获得世界杯冠军，并于2000年当选世界足球先生。2001年夏天，以6700万美元的身价转会到皇马。


菲戈

菲戈——http://sports.tom.com/portugal/figo.html

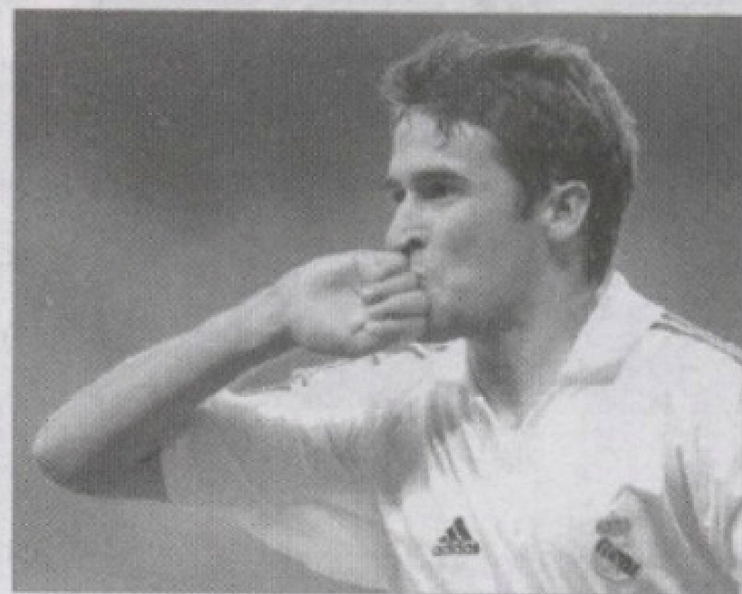
菲戈是葡萄牙黄金一代的领军人物之一，早在1991年20岁以下世界锦标赛中葡萄牙就获得冠军。绰号"魔鬼"的菲戈有着齐达内般的盘球功夫和贝克汉姆一样的脚法，1996年菲戈转会到巴塞罗那俱乐部，在2000年获得欧洲足球先生，2001年当选世界足球先生。于2000年7月以5690万美元的身价转会到巴塞罗那的"死敌"——皇马。目前，他是皇马中场的进攻发动机。


贝克汉姆

贝克汉姆——http://beckham.org/，贝克汉姆球迷交流的论坛。

http://www.beckham-magazine.com/，提供贝克汉姆的墙纸、屏保、图标等资源的下载，还可以了解到最新关于贝克汉姆的新闻。

长相英俊，传中球出众，娱乐新闻最多，这是对小贝的最好评价，他是英国乃至世界上的“万人迷”，受到大批年轻球迷的喜爱。不过，在足球荣誉方面没有取得辉煌的成绩，在2001年的世界足球先生评选中，以微弱优势败给菲戈。于2003年，从曼联转会到皇马。


劳尔

劳尔——http://www.raulfans.com/，劳尔球迷交流的论坛，提供劳尔相关视频、音频资源的下载。

http://raul.myrice.com/，球迷的个人网站，提供与劳尔相关的新闻报道、图片以及视频资源。

“金童”劳尔是西班牙和皇马足球的象征，早在1994年，17岁的劳尔就成为皇马的一员，1996年披上西班牙国家队战袍。在2000年欧洲杯预选赛上，劳尔攻入11球，并率队打入四强。在2001年世界足球先生以及欧洲足球先生的评选中，劳尔分列第二和第三名。


欧文

欧文——http://www.myowen.com/，欧文球迷的网上家园，提供欧文大量的图片、进球、屏保、墙纸、软件皮肤的下载。

曾经是利物浦的“金童”，98年世界杯的“神奇小子”，并在2000-2001赛季帮助利物浦夺得三冠王。如今，他在皇马的日子并不好过，常常充当替补的角色。

皇马球迷俱乐部——http://www.realmadridfans.com/



提供最新的俱乐部新闻、赛事，在下载中心提供皇马许多球星的MV以及精彩片段下载，在图片中心提供最全面的俱乐部以及球星个人图片，是非官方站点中视听资源最丰富的一个。

皇马中文网——http://www.rmcn.net/

提供大量皇马球队与球星的图片，在“皇马下载”栏目提供皇马比赛录像、比赛精华、皇马队歌等资源的下载；登录“皇马论坛”，还可以和很多皇马的球迷们对皇马球队新闻进行评论、侃侃自己喜欢的球星。

巴塞罗那篇



成立时间：1899年5月29日

现任主教练：里杰卡尔德（Rijkaard）

主场：诺坎普（Camp Nou）

官方站点：http://www.fcbarcelona.com/eng/home-page/home/home-china.shtml（中文）

俱乐部荣誉：

1.西甲联赛冠军：16次
2.国王杯赛冠军：24次
3.欧洲冠军杯冠军：1次
4.欧洲优胜者杯冠军：4次
5.欧洲联盟杯冠军：4次
6.欧洲超级杯赛冠军：2次

俱乐部简介：


小罗纳尔多

巴塞罗那俱乐部（巴萨）是世界上最著名的俱乐部之一，也是西班牙另一支豪门球队。巴萨是瑞士一个企业家Joan Gamper于1899年建立的，在该队逾百年的历史上，获得冠军奖杯45个，并且是3支获得过欧洲三大杯冠军的“大满贯”球队之一，创造了许多辉煌。

巴塞罗那俱乐部的官方站点，提供最新的新闻报道，了解比赛信息，不过只提供一个中文页面，其他的互动栏目都是英文页面。

著名球员：包括现役和退役的克鲁伊夫、罗马里奥、小罗纳尔多、德科等。

小罗纳尔多——http://sports.tom.com/brazil/ronaldinho.html

巴西的又一个天才球员，出色的控球技术，激情四溢的球风，在1997年代表巴西参加世界17岁以下锦标赛时他就获得了最佳射手，在1999年美洲杯上大放异彩，在同年的联合会杯上又夺得最佳射手的荣誉。作为主力球员，2002年，帮助巴西获得世界杯冠军。2003年，巴萨以2500万英镑从巴黎圣日耳曼购得小罗纳尔多。在2004年，小罗纳尔多还获得国际足联世界足球先生的至高荣誉。

德科——http://sports.sina.com.cn/star/deco_souza/index.shtml

德科是一名巴西裔球员，最早效力于巴西国内的圣保罗俱乐部，2003年获得葡萄牙国籍。德科在效力波尔图俱乐部时表现出色，帮助球队赢得联赛冠军和2001年欧洲冠军杯冠军，球迷称其为"超级德科"。在2004年当选葡萄牙足球先生，同年以1200万欧元的身价转会巴塞罗那俱乐部。


德科

巴塞罗那中文网——http://www.fcb.cn/

提供巴塞罗那俱乐部的赛程、新闻以及各种资料，打开"巴萨图库"可以欣赏到巴萨球队和各个球星的照片；打开"巴萨下载"可以下载巴萨最新的比赛录像、经典进球集锦；是巴萨的球迷们，可以登录 http://bbs.fcb.cn/ 与论坛里的巴萨迷们聊足球。

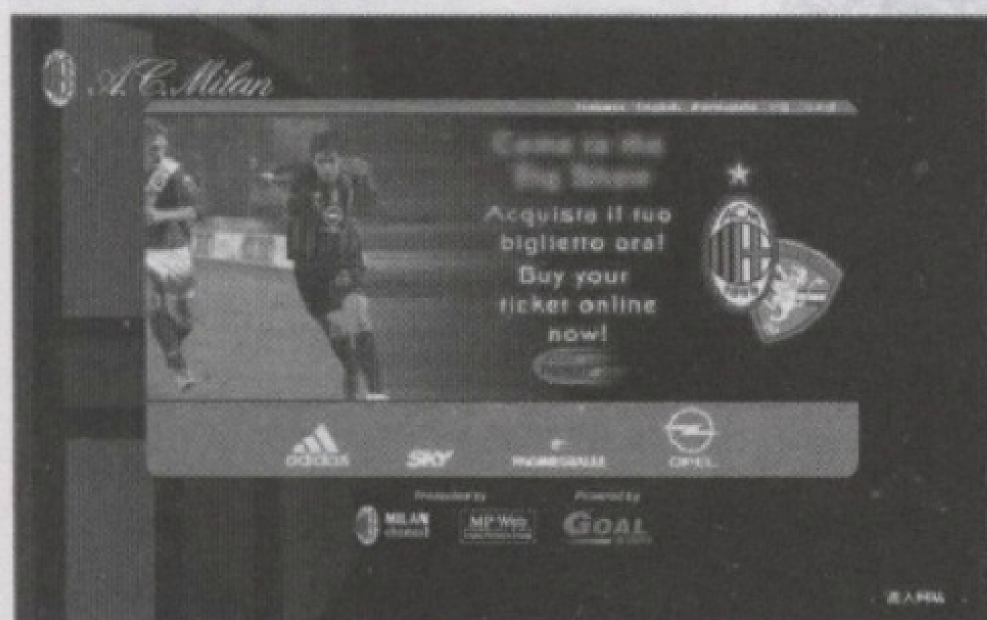
AC米兰篇



俱乐部荣誉：

1.联赛冠军：16次
2.足协杯赛冠军：4次
3.超级杯赛冠军：4次
4.欧洲冠军杯冠军：6次
5.欧洲优胜者杯冠军：2次
6.欧洲超级杯赛冠军：3次
7.丰田杯赛冠军：3次

成立时间：1899年
现任主教练：卡洛·安切洛蒂
主场：圣西罗（San Siro）
官方站点：http://www.acmilan.com/（中文）
俱乐部简介：



AC米兰是一支受无数中国球迷喜欢的球队之一，由英国人阿尔弗雷德·爱德华创建于1899年。在俱乐部的历史中，红黑军团创造了无数辉煌的战绩，比如5次问鼎丰田杯，5次夺得欧洲冠军杯等。不过，AC米兰最辉煌时是20世纪90年代初期，在"荷兰三剑客"路德·古力特、范·巴斯滕和里杰卡尔德的率领下，几乎囊括了所有赛事的冠军。在最新的意甲联赛积分榜中，AC米兰以77分暂列第二位（2005年5月15日）。

AC米兰的中文官方站点，该网站主要用于发布AC米兰最新的新闻以及赛事消息，注册成为会员用户后，还可以在社区中订阅AC米兰的即时新闻、最新资讯等，不过要欣赏对球星的专访视频，需要订阅服务并支付一定的费用。

著名球员：包括现役和退役的范·巴斯滕、舍甫琴科、卡卡、因扎吉、马尔蒂尼等。


范·巴斯滕

范·巴斯滕——http://sports.tom.com/pic/basiteng.html

范·巴斯滕是一名天才型射手，"荷兰三剑客"的灵魂"杀手"，1986年获得欧洲金靴奖，20岁入选荷兰国家队，曾经在1988年对前苏联的比赛中打入一记零度角入球，被誉为"跨世纪入球"，1988年、1992年两次夺得世界足球先生。可是，天妒英才，因为脚踝被铲断，范·巴斯滕慢慢淡出了足球圈。


舍甫琴科

舍甫琴科——http://www.myshevchenko.com/chinese.htm，在"舍瓦相册"栏目中提供大量舍甫琴科的照片，在"进球录像"栏目中提供舍甫琴科早期的一些进球片段，在"壁纸中心"栏目中提供大量舍甫琴科以及AC米兰的壁纸。不过，该网站新闻的更新速度比较慢。

他拥有乌克兰"核弹头"的美誉，超强的攻击力让他成为各种联赛的最佳射手。17岁参加乌克兰联赛，第二年便参加欧洲冠军杯并攻入强大的拜仁一球，1994年、1995年、1996年，他率领基辅迪纳莫队夺得联赛冠军。1999年7月转会至AC米兰，并成为欧洲冠军杯最佳射手，1999-2000、2003-2004赛季意大利甲级联赛的最佳射手。


卡卡

卡卡——http://sports.tom.com/pic/kaka.html

他是巴西新生代偶像球星的代表，速度快、射门脚法好。2000年，卡卡的职业生涯从巴西著名的圣保罗俱乐部开始，他参加了2002年的韩日世界杯，但是没有获得一分钟的上场机会，后来于2003年夏天转会至AC米兰，


因扎吉

米兰中场的一员。

因扎吉——http://www.finzaghi0809.com/，提供因扎吉一些前几年的照片，还有网友的文集。

http://sports.tom.com/italy/inzaghi.html

因扎吉没有强壮的体格，也没有超人的速度，但是他在禁区里灵敏的嗅觉却让他成了一名天才的射手。他的职业生涯主要就是在意大利本土作战，1996-1997 赛季帮助亚特兰大获得意大利甲级联赛冠军，1997 年获得意大利超级杯冠军。1997 年 6 月转会至尤文图斯，2001 年 7 月转会到 AC 米兰。

米兰中国——http://www.acmilancn.com/

有关于球队以及俱乐部的新闻、赛事信息，提供球队比赛和日常的一些图片欣赏，在"影音"栏目中收集了球队比赛和日常的一些多媒体链接与下载。

华南AC米兰球迷俱乐部——http://www.scacm.com/

提供大量及时的新闻报道、赛事预报，在下载栏目中还提供视频以及图片的下载，网站提供的"红黑米兰论坛"为球迷提供了不错的交流平台，人气很旺哦！

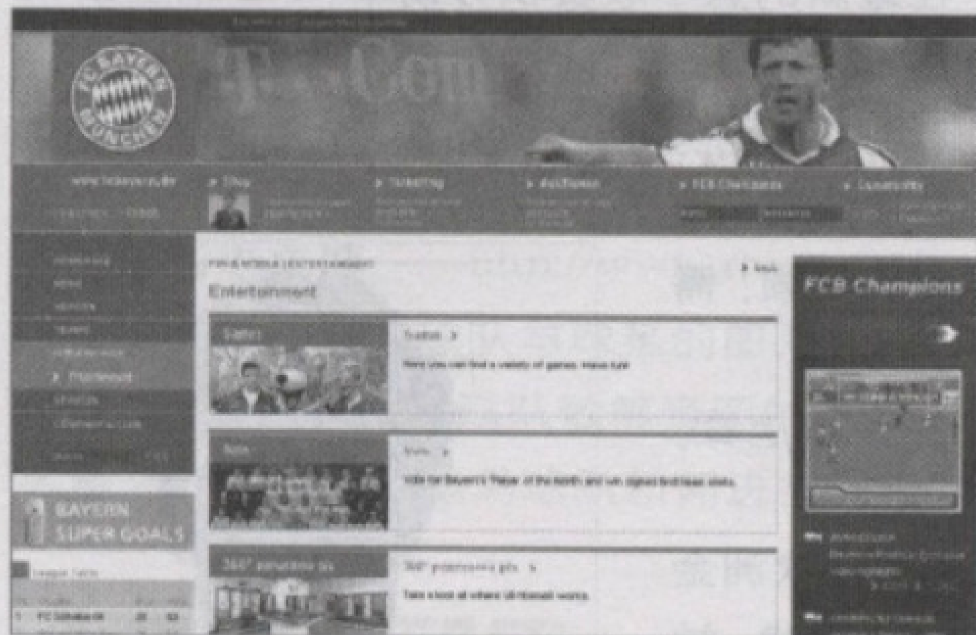
拜仁篇



俱乐部荣誉：

1.德国甲级联赛冠军：18 次
2.德国足协杯赛冠军：11 次
3.德国超霸杯冠军：3 次
4.德国联赛杯冠军：4 次
5.欧洲冠军杯冠军：4 次
6.欧洲优胜者杯冠军：1 次
7.欧洲联盟杯冠军：1 次
8.丰田杯赛冠军：2 次

成立时间：1900 年 2 月 27 日
现任主教练：马加特
主场：奥林匹克体育场
官方站点：http://www.fcbayern.de/
俱乐部简介：



拜仁慕尼黑俱乐部是德国一个名叫弗朗兹约翰的柏林人在 1900 年成立的，这支队伍崛起于 1907 年。直到 1910 年拜仁成为东部地区的冠军后，才迎来他们的第一个顶峰。之后的 1926 年，他们成了德国南部的冠军，并于 1932 年以 2：0 击败法兰克福，获得德国冠军。但是，在二战爆发后，德国体育陷入黑暗。直到上个世纪的 70 年代才重新崛起，拜仁一直充当德国联赛领头羊的角色，成了德国足坛的旗帜。在最新的德甲联赛排名中，拜仁以74分夺冠。

著名球员：包括现役和退役的"足球皇帝"贝肯鲍尔、穆勒、鲁梅尼格、卡恩、巴拉克、圣克鲁斯等。


贝肯鲍尔

贝肯鲍尔——http://sports.sina.com.cn/zz/beckenbauer/

贝肯鲍尔拥有"足球皇帝"的美誉，参加过1966年、1970年和1974年世界杯足球赛，1974年率领德国夺得冠军，两次当选欧洲足球先生，1990 年作为主教练带领德国获得世界杯冠军，成为历史上作为球员和主教练都获得世界杯冠军的第一人。


卡恩

卡恩——http://sports.tom.com/pic/kaen.html

卡恩是拜仁10年来的主力门将，球队在这段时间中取得的荣誉都有着他的功劳。在2002年的世界杯上，已经33岁的卡恩第一次以主力门将的身份参加了世界杯的比赛，并且用其出色的表现一举赢得金球奖，成为第一个获得此项荣誉的守门员。

德国足球——http://www.tor.cn/

德国足球的中文官方站点，国内德甲比赛的音频、文字直播都来自这里，有及时的足坛动态、赛事、赛程的报道，在这里还可以欣赏到德甲球星的风采。

拜仁慕尼黑中国球迷会——http://www.fcb.com.cn/

拜仁球迷的乐园，提供了交流的平台，有拜仁的壁纸、视频资源的下载。

博卡青年篇



俱乐部荣誉：

1.业余联赛冠军：6 次
2.联赛冠军：18 次
3.南美解放者杯冠军：5 次
4.丰田杯赛冠军：2 次
5.南美超级杯冠军：1 次
6.大师杯冠军：1 次

成立时间：1905 年 4 月 3 日
现任主教练：豪尔赫·何塞·贝尼特兹
主场：糖果盒球场
官方站点：http://www.bocajuniors.com.ar/

俱乐部简介：

博卡青年队成立于1905年4月3日，博卡球衣最初是粉红色的，直到1907年才改为今天的颜色。在1931年以前，阿根廷还是业余联赛，博卡总共获得7次冠军。在步入职业联赛后，博卡更是辉煌，18次夺得联赛冠军。同时在国际赛场上，也是战绩彪炳，是南美解放者杯的常客，还获得两次丰田杯的冠军。在最新的世界足球俱乐部排名中，博卡青年队更是高居榜首。在最新的联赛排名中，博卡以17分位居第12名（2005年5月16日）。

著名球员：包括现役和退役的马拉多纳、巴蒂斯图塔、里克尔梅、特维斯等。



马拉多纳——http://www.southcn.com/sports/star3/maradona/


马拉多纳

提到足球，很少有人不知道"世纪球王"马拉多纳的，他是阿根廷乃至世界足球的天才人物，永远的10号，他的球技可谓空前绝后，亲自演绎的"上帝之手""世纪突破"也为人所津津乐道。但是因为吸毒，葬送了他的足球生涯。

巴蒂斯图塔——http://www.batistuta.com/（英文官方网站）

http://batigol.6to23.com/

收集了网友、媒体对巴蒂的评价、报道，在下载栏目中提供了巴蒂进球视频、墙纸、屏保、Flash等资源的下载。

毫无疑问，"战神"巴蒂的射门技术是世界一流的，他能够从任何一个角度射门得分，并且空中姿态十分优美。1990年效力于博卡青年队，不过他的职业生涯大部分献给了意大利佛罗伦萨俱乐部，并且获得1993、1995美洲杯，1994-1995、1998-1999赛季意甲的最佳射手，2000年转会至罗马。令人惋惜的是，在经历了无数辉煌以及失败以后，巴蒂老了，意大利不要他了，阿根廷也不要他了。于是，带着世界杯的遗憾，巴蒂去了世界上盛产石油的地方，并于2005年3月正式宣布退役。


巴蒂斯图塔

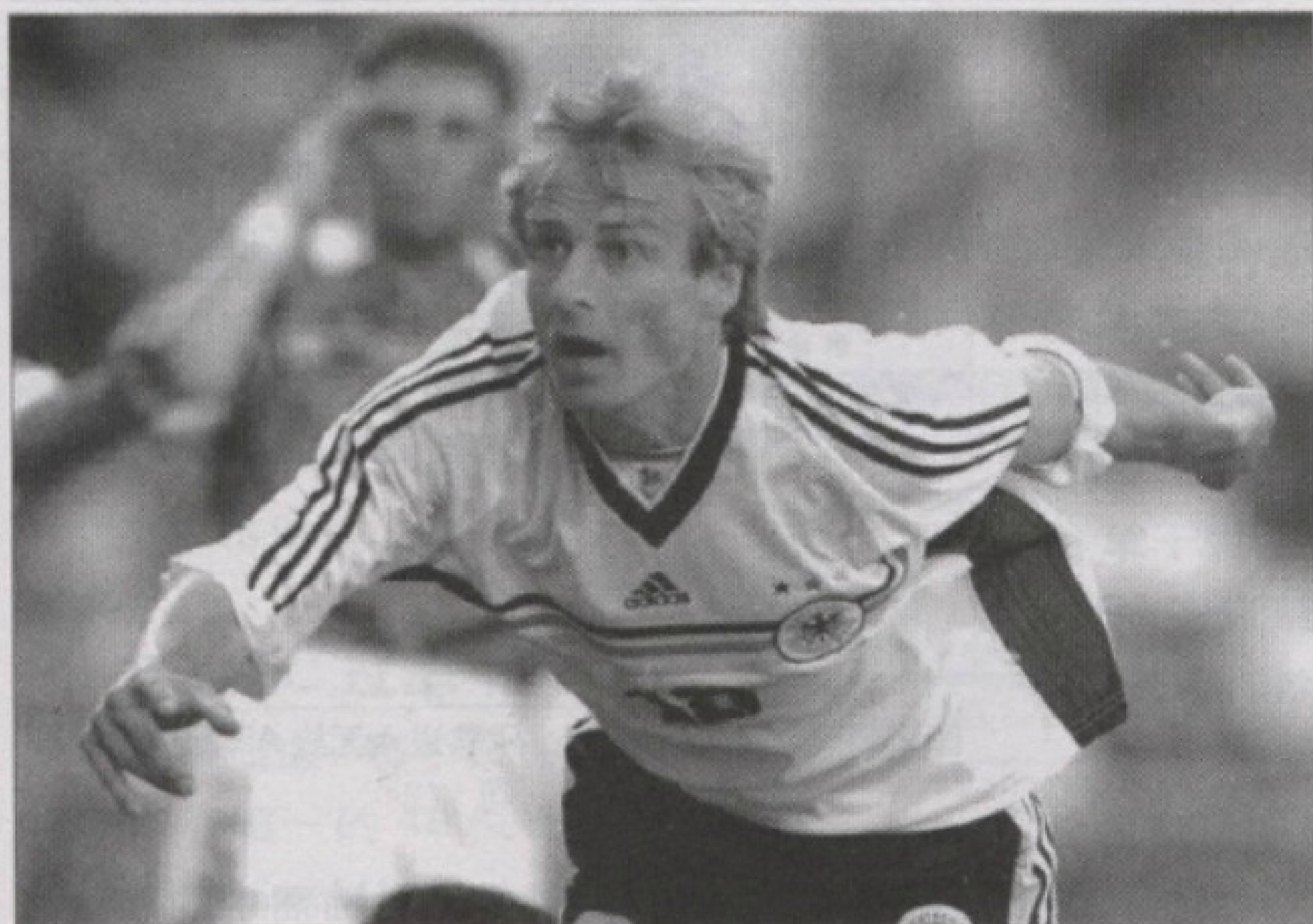
摩纳哥篇



俱乐部荣誉：

1.联赛冠军：7次
2.杯赛冠军：5次

成立时间：1924年1月1日
现任主教练：迪迪埃·德尚
主场：路易斯二世球场
官方站点：http://www.asm-fc.com/
俱乐部简介：


克林斯曼

摩纳哥足球俱乐部成立于1924年，是当时的王公大臣筹资建立的，所以球迷亲切地称之为"皇家贵族"。后来加入法国足球联赛，并于1959-1960赛季第一次夺得法国杯冠军，次年又夺得法甲冠军。曾经多次打入欧洲优胜者杯、冠军杯的后几轮比赛，一直是法甲劲旅。

著名球员：涌现出阿尔森·温格这样的招牌教练，乔治·维阿、"金色轰炸机"克林斯曼、"兔子"萨维奥拉等著名球员。

克林斯曼——http://sports.tom.com/pic/kelinsi.html

"金色轰炸机"克林斯曼是德国足球史上不多的技术型前锋，其标志性的"倒挂金钩"射门至今为众多球迷津津乐道。除了摩纳哥，还曾经效力于斯图加特、国际米兰、托特纳姆、拜仁等俱乐部，获得过1990年世界杯以及1996年欧洲杯。现任德国国家队主教练。

无线网络越来越普及，相比有线网络，无线网络的优点是自由与便捷。但同有线网相比无线网也更不安全——由于无线局域网采用公共的2.4GHz电磁波作为载体，电磁波可以自由穿云裂石覆盖范围内大部分物体，所以在覆盖范围内任何一个无线客户端都可以接收到。当然，这肯定也包括那些并不希望其接收数据的非授权用户的无线客户端。因此，为了阻止非授权用户访问无线网络，以及防止对无线局域网数据流的非法侦听、窃取或干扰，在无线局域网的应用当中引入了相应安全机制——通常无线网络的安全性主要体现在访问控制和数据加密两个方面。访问控制保证敏感数据只由授权用户进行访问，而数据加密则保证发射的数据只被所期望的用户所接收。在本文中我们就将向你介绍一些这方面的常识（相关硬件资讯请参看本期硬件评析栏目的相关内容）。

自由的代价

——无线网络的安全与冲突

■四川 一居

一、虚无的门——如何进入无线网络

目前主流的无线网卡具备了自动网络连接（Auto Network Connect）能力，用户既不需要手动申请一个IP地址，也无需知晓无线网络的名称（SSID）便可以在多个接入点设备（无线AP）与网络之间漫游。

在Windows 98/Me/2000中，安装好无线网卡及其安装配置程序后，在无线网卡的配置程序中选择"Configuration"→"Network Mode"（网络模式）选项，选中"Infratructure"或"Access Point"（无线AP模式），然后在"Network SSID"选项中选中"ANY（First Available Access Point）"自动侦测信号最强的无线网络。无线网卡便将自动侦测所在信号范围内的无线AP或无线宽带路由器，并选择性连入该网络（图1）。

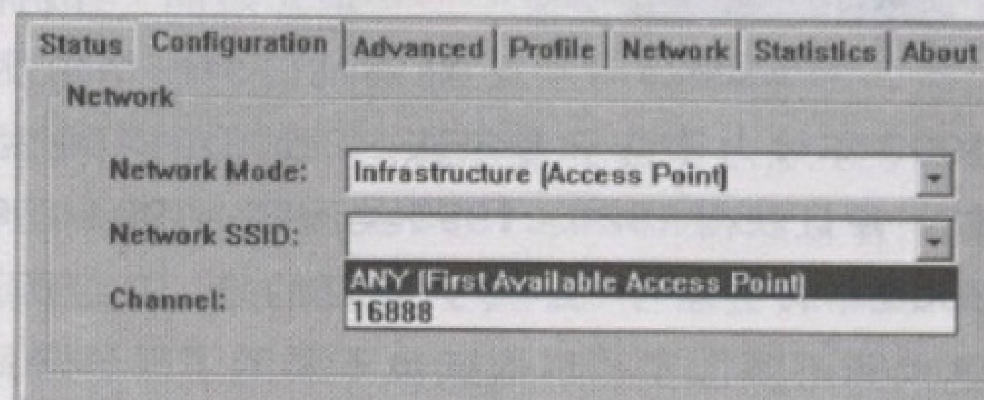


图1

为了叙述方便，如无特别说明，本文所指的无线AP，包含单纯性无线AP（不带路由）和扩展性无线AP（带路由，也就是常说的无线宽带路由器）等。

在Windows XP系统中已集成了"Wireless Zero Configuration"功能，无线网卡安装完成后，XP桌面右下角工具栏会出现无线网卡连接的信息和信号强度，其不用安装无线网卡配置程序就可自动侦测无线AP。点击该信息窗，在"Properties"（属性）的"Wireless Network"（无线网络）选项中，单击"Refresh"（刷新）按钮可寻找可用的无线网络。

二、大禹治水疏而不堵——解决无线网络信道冲突

IEEE 802.11b/g无线传输被定义在2.4GHz的ISM波段内，其被划分为14个不同频率的信道（Channel）。整个IEEE 802.11协议包括多个标准，所能提供的信道与带宽均有不同，详见附表。1个信道你可以把它想成一条水管，如果几个或更多的AP都同时使用同一个信道传输数据，肯定会造成信道的拥塞、流量减少和相互干扰，而导致网络传输效能降低。对于常用的802.11b/g无线网络而言，由于第1、6、11三个信道的频带是相互独立不会受到干扰的，所以在架设多AP的环境中，在使用时要注意错开（图2），以免造成讯号干扰（特别是一般用户都习惯于使用默认的第1信道）。

标准	IEEE 802.11a	IEEE 802.11b	IEEE 802.11g
工作频率	5GHz	2.4GHz	2.4GHz
带宽	54Mbps	11Mbps	54Mbps
不重叠信道数	12	3	3

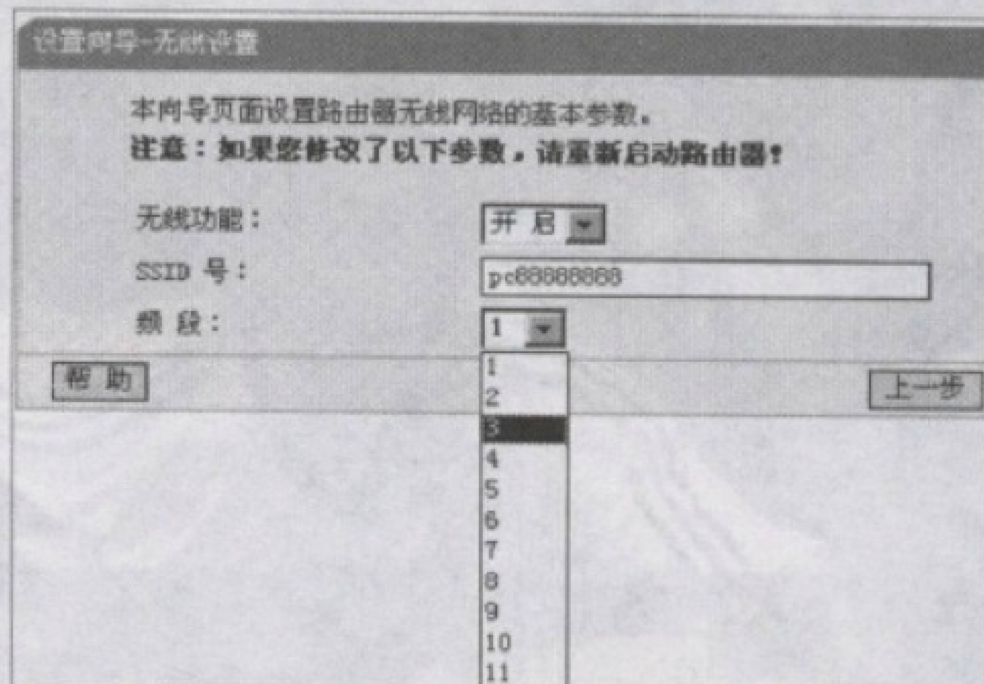


图2 要调整Channel值，只需进入无线AP配置程序即可

目前无线网络厂商已意识到了这个问题，可自动选择最佳信道的无线AP及网卡产品已上市，其在设备启动之时或使用中可自动地选择最佳的可用射频频道，对于有这方面需求的读者可优先选用此类产品。

三、越方便越堕落——关于安全冲突

无线网络惊人的易用性，方便的同时也意味着任何一个非授权外来用户都可轻易地进入这个网络，共享Internet上网服务（有时让邻居任意使用无线网络，会招致ISP的停止提供服务的待遇）以及局域网资源。所以，我们在使用无线网络时，掌握一些基本的安全性防御措施，避免向所有来访者提供全免费的无线服务，还是必需的。

1.看好你的无线AP

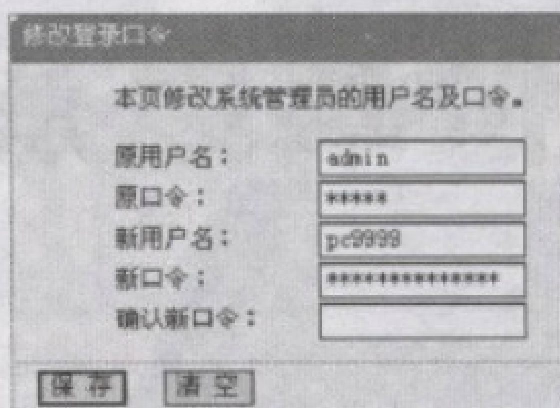
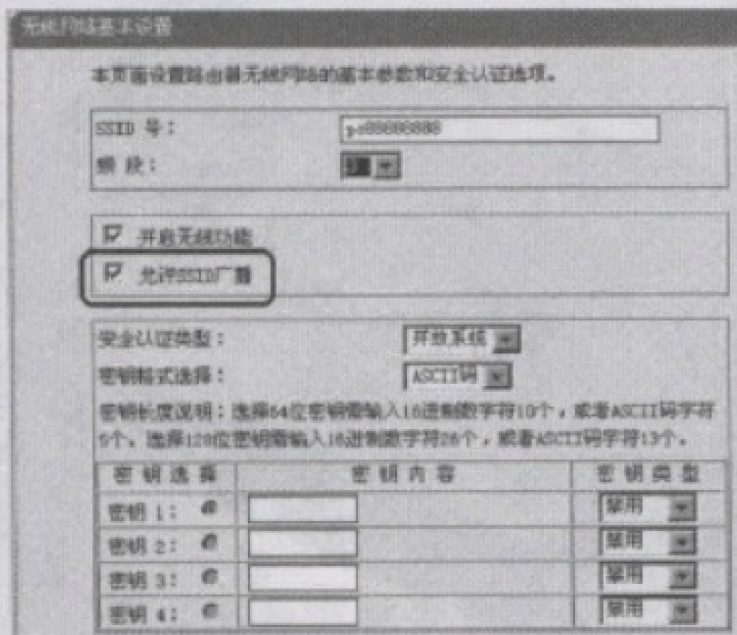


图3

绝大多数AP都内建Web服务器，各种参数都可以通过Web网页形式进行直接设置。但是在方便的同时不要忘了安全，很多用户在使用无线AP时都使用的是出厂默认配置，由于无线AP的常用默认用户名和密码都可以通过网络轻易获取，因此如果一个外来用户也这样做，那整个无线网络系统将处于极不安全状态中。所以，要想获得最基本的无线网络安全，就需要先修改系统管理员的用户名及口令（图3）。

2.管好你的无线AP

网络产品厂商已普遍意识到了无线网络的安全性对无线产品推广/使用的影响，所以目前的无线AP及无线宽带路由器已普遍加强了安全功能，多数产品已具备多道安全防线：


图4

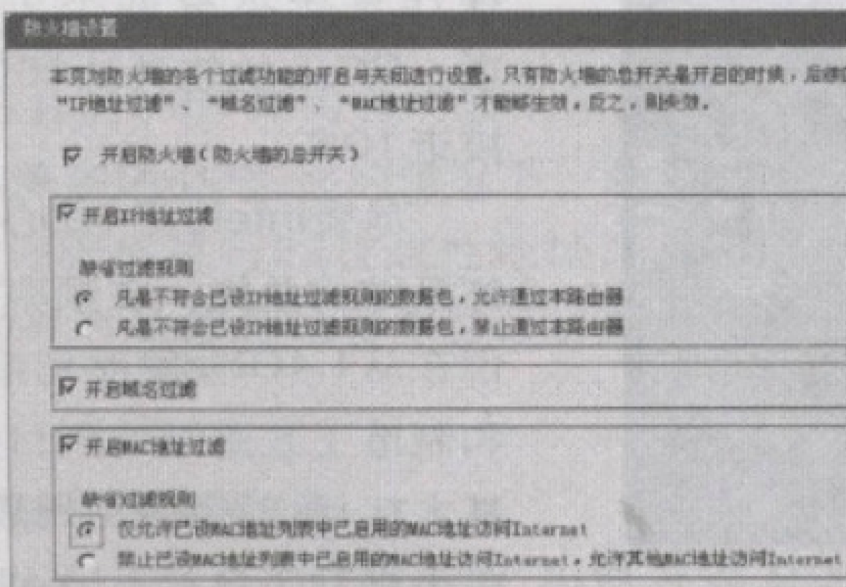
① SSID

SSID是一个简单的口令，其提供口令认证机制，实现一定的安全（图4）。无线工作站必须出示与无线AP相同的SSID（服务标示符），才能访问AP。但如果你的AP在默认状态下"允许SSID广播"，别人一样不输SSID也能进入你的无线网。

② WEP

WEP用于无线IEEE 802.11协议中保护链路层数据，通过拒绝所有非WEP信息包来保护对网络基础结构的访问。目前主流版本皆使用128位密钥。在使用时需要在无线网卡配置属性中选择已经加密的无线AP，选中"数据加密（WEP启用）"功能，"网络密钥/确认网络密钥"就会被自动激活。

但WEP并不是万无一失的，如果这个密钥泄密，攻击者就可以窃听你的流量或侵入你的网络。并且所有用户都必须替换其密钥，这将是一个非常麻烦的过程，而且采用WEP加密后会对数据传输速度有一些影响。


图5

③ MAC过滤

大家知道，每个无线网卡都有唯一的48位物理地址标示（MAC），这样就可在无线AP中手工设定一组允许访问的MAC地址列表，确保只有经过允许的设备才能进入网络，MAC过滤技术就如同给系统的前门加上一把锁（图5）。但是这种方法不能识别MAC伪装，而且当终端在多个AP之间漫游时，MAC地址复制会大大增加网管的工作量。

④ IEEE 802.1X

这是用于无线局域网的一种增强性网络安全解决方案。当无线工作站与无线AP关联后，是否可以使用AP的服务要取决于802.1X的认证结果。如果认证通过，则AP为无线工作站打开这个逻辑端口，否则不允许用户上网。

⑤ VPN

如果将每一项安全措施都比喻成阻挡黑客进入网络前门的锁，如SSID、MAC地址过滤、动态改变的WEP密钥，那么VPN虚拟网就是保护网络后门安全的关键之一。VPN具有比WEP协议更高层的网络安全性（第三层），其能够支持用户和网络间端到端的安全隧道连接。

⑥ WPA

在IEEE 802.11i新一代无线安全标准上市前，IEEE 802.11i的一个子集WPA（Wi-Fi Protected Access，Wi-Fi保护访问）技术将作为代替WEP的最佳替代方案，其核心就是802.1X和TKIP，其可为802.11b/g无线局域网提供更强大的安全保障。P

新一代无线安全标准802.11i——IEEE 802.11i规定使用802.1X认证和密钥管理方式，在数据加密方面，定义了TKIP（Temporal Key Integrity Protocol）、CCMP（Counter-Mode/CBC-MAC Protocol）和WRAP（Wireless Robust Authenticated Protocol）3种加密机制。其中TKIP采用WEP机制里的RC4作为核心加密算法，可以通过在现有的设备上升级固件和驱动程序的方法达到提高WLAN安全的目的。CCMP机制基于AES（Advanced Encryption Standard）加密算法和CCM（Counter-Mode/CBC-MAC）认证方式，使得WLAN的安全程度大大提高，是实现RSN的强制性要求。由于AES对硬件要求比较高，因此CCMP无法通过在现有设备的基础上进行升级实现。WRAP机制基于AES加密算法和OCB（Offset Codebook），是一种可选的加密机制。对安全要求较高的读者在选用无线AP及无线宽带路由器时可优先选用具备上述3种功能的产品。

pentium

帝国反击战

——Intel最新64位桌面系统评测报告

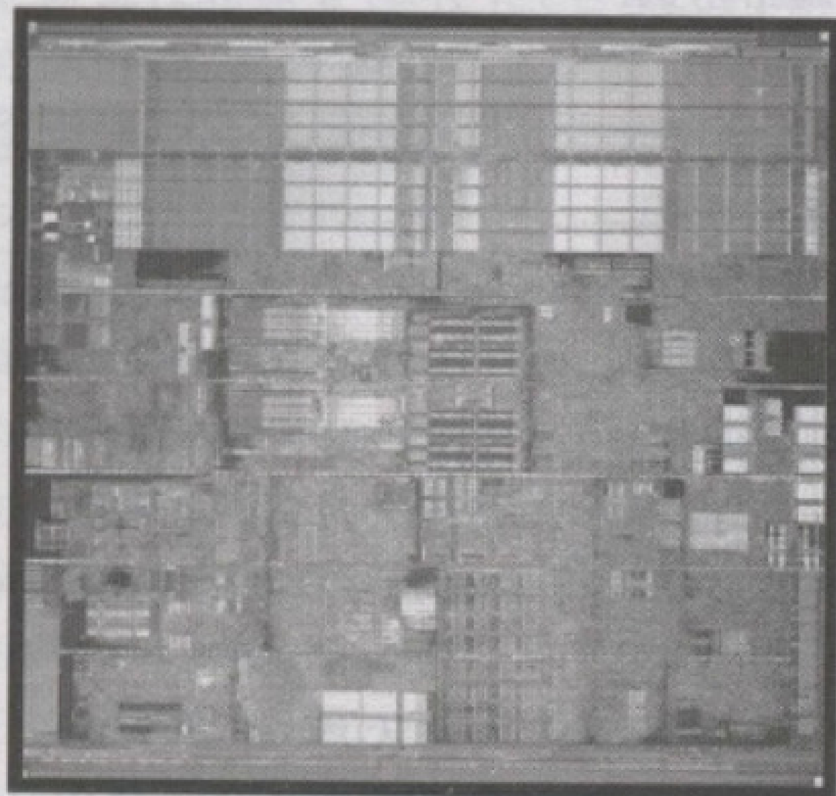
■晶合实验室 魔之左手

迟到的Intel 64位扩展技术

——EM64T的由来

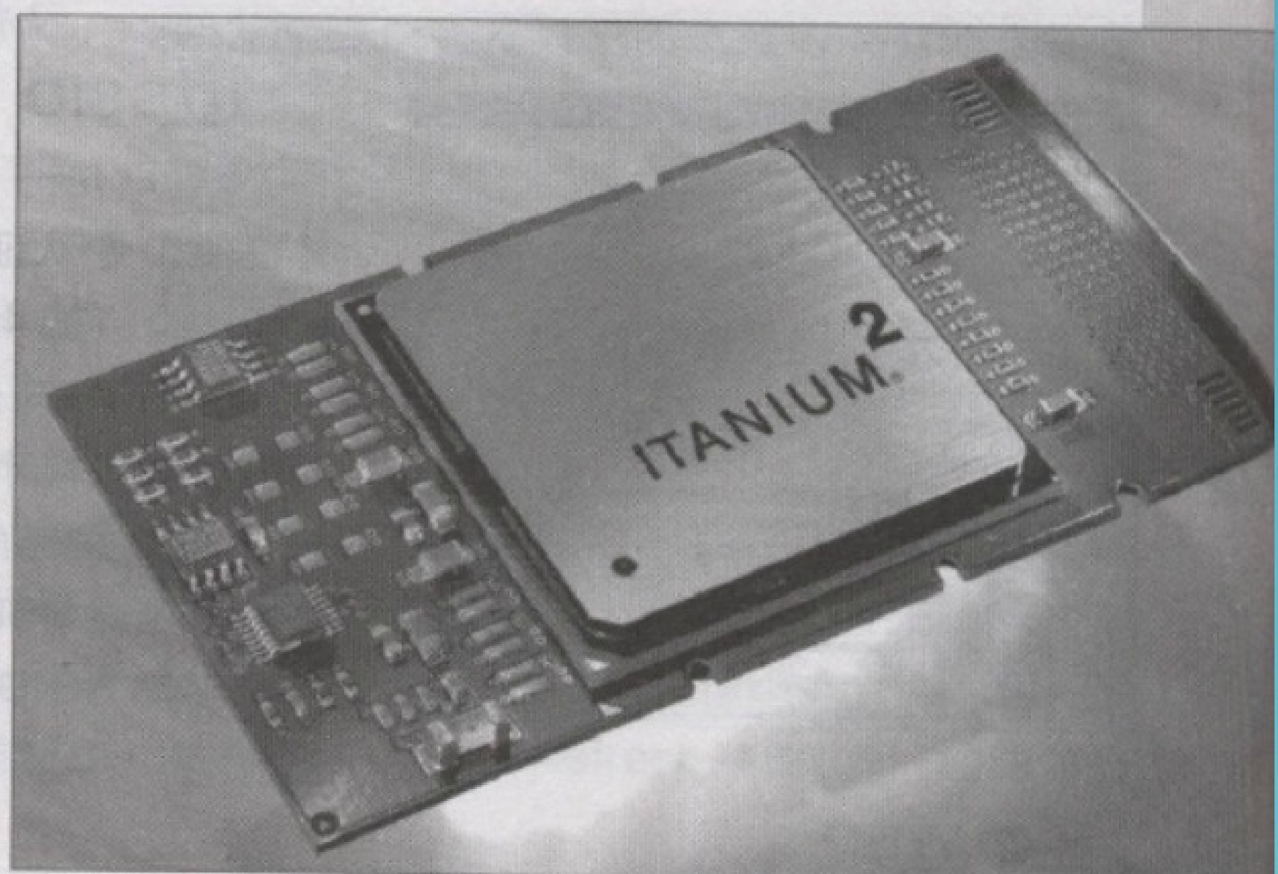
尽管Intel公司是个人处理器市场事实上的垄断者（市场占有率达到80%以上，并掌握大量的技术专利），但巨大的产量和市场份额，及一定程度上的自负，造成Intel产品线“尾大不掉”的情况，使其对64位个人处理器一度采取了相当抵制的态度。然而近两年与AMD在64位处理器的竞争中，Intel的桌面处理器表现一直不是很好，尽管不断改进的P4核心在效率上已有明显进步，但为这场64位对局投下最关键棋子的却是微软（它几乎已成为所有个人电脑硬件换代的幕后推动力），几乎在针对个人电脑用户的Windows XP 64bit版确定发售日期的同时，Intel也发布了EM64T的产品计划。

EM64T的英文全称是Extended Memory 64 Technology（64位内存扩展技术），从这一名称可看，它将是一种采用扩展式64位指令的产品。很多人都知道，Intel早就具有64位处理器的开发经验，安腾（Itanium）系列64位处理器在技术上的跨度实际上



Prescott，最新的P4核心

明显超过了AMD的64位处理器，但采用“显式并行指令计算（EPIC：Explicitly Parallel Instruction Computing）”的安腾芯片需要重新设计或编译操作系统和应用软件，处理器直接采用类似RISC的EPIC指令集，而不是PC系统使用的CISC指令集。对于专业性较强、应用软件相对较少、利润非常



安腾的EPIC架构最终没有进入个人市场，但是否会像Pentium Pro核心那样有出头的机会呢？

高的高端服务器市场，软件的全面更新还是可接受，甚至是理所当然的；但对个人电脑用户和相关软硬件厂商来说，跨越式升级基本上是完全不可能的，大量的应用软件甚至操作系统本身都不可能及时更新——要知道，PC上的软件从16位到纯32位的过渡过程接近10年！

尽管Intel的P4核心采用NetBurst微处理器体系结构总线，在频率提升方面有相当优势，但在从1.4GHz发展到接近4GHz之后，其频率和制造工艺逐渐达到目前材料的极限，潜力已基本耗尽，单纯提升频率来拉动性能增长的道路也走到了尽头，Intel眼前的压力不仅来自对

手AMD，还有其在移动处理器市场的杰出产品Pentium M。在新的桌面处理器出现之前，P4核心必须进行更大的改进，以保证Intel在绝对性能上不会被对手甩开。因此Intel在市场压力下不得不提前推出了针对个人处理器市场的64位产品，并在微软的压力下不得不使用类似Athlon 64的EM64扩展技术（因为Windows XP 64已采用了AMD的64位扩展技术，微软明显不希望再为Intel进行重新开发），而放弃了类似安腾的纯64位处理器。



Athlon64是第一款面向个人市场的64位PC处理器

关于AMD的64位处理器（K8，即Athlon 64系列），我们曾经进行过详细介绍与评测，它是一款32bit和64bit混合运算的处理器，继承了相当多的K7内核设计，并进行了优化和提升，因此可执行原有的32bit甚至16bit软件。与纯粹64位应用的安腾相比，K8在兼容性和成本方面比要好得多，而这对于个人电脑来说非常重要。K8不仅可进行64位运算，拥有更高的内存寻址能力，且还有和K7（Athlon系列）不相上下的32位处理能力，在很多32位软件中的运行效率都达到甚至超过了同等级P4处理器的水平，这使其很快得到了DIY爱好者和游戏玩家们的喜爱。

相对32位处理器来说，64位处理器的意义并不仅仅是并行处理和传输更大的信息量，而是对更多的寄存器进行管理，并拥有海量内存的管理能力，这对于复杂和庞大的运算来说是非常重要的能力。当然，对于采用“兼容模式”的处理器来说，这些让人心动的性能同样需要专门的64位操作系统和64位软件支持，而我们现在常用的32位操作系统和软件中，64位处理器的表现并不会因此有明显改善。

IA-64架构

Intel为了争夺服务器市场而开发的IA-64架构，是其开发的第一种64位处理器，其中包括Itanium（安腾）及后续产品Itanium 2，它们都基于EPIC架构。而现在Intel又针对消费级市场推出了EM64技术，为什么Intel要开发两种64位处理器技术？它们之间又有什么差异呢？

安腾处理器所采用的IA-64是一种纯64位架构，需要应用全新的指令集，与以往的IA-32（CISC）和RISC指令集都不兼容，尽管理论上可执行32位程序，但需要使用“模拟器”方式，运行效率非常低下。而EM64T是IA-32架构的一种64位内存扩展技术，基于Intel NetBurst微架构，可和传统P4处理器一样正常执行已有的32位和16位程序，与IA-64处理器有着本质区别。

处理器/特性	Itanium/Itanium 2	EM64T (P4 6XX/P4EE)
架构	EPIC	NetBurst
当前频率	800MHz～1.5GHz	>3GHz
流水线级	8	31
执行效率	6个指令/周期	6个指令/周期
寄存器	128 GPRs、128 FPRs、8 branch registers	16 GPRs、16 SSE registers
L1指令缓存	16kB	12kB追踪缓存
L1数据	16kB	16kB

深入剖析EM64技术

1.EM64T的定义

EM64T（64位内存扩展技术）是IA-32架构的扩展，需要注意，它被称为IA-32e（Intel Architectur-32 extension），与安腾芯片的IA64架构有明显不同。EM64技术可使IA-32处理器在兼容IA-32软件的情况下，利用更多的内存地址空间，且允许软件进行32位线性地址写入，所以EM64T对32位和64位软件的兼容性都非常好，这点远远优于之前的IA64架构。

EM64T处理器的核心进行了如下改进：

(1) 使用64位指令寄存器（Register）和内存指针（Memory pointers），加入64位指令寄存器和内存指针后可实现64位内存寻址。相对于32位方式，内存寻址空间大大增加。但目前EM64T目前只支持48位物理内存寻址，可支持64GB物理内存寻址。

(2) 增强的SSE（Stream SIMD Extensions）和GPRs（General-Purpose Registers，通用寄存器）：EM64T增加了8个64位GPRs（R8-R15），并把原有GRPs全部扩展为64位，且增加了8个128位SSE寄存器（XMM8-XMM15），分别用于提高整数运算能力和多媒体性能。

2.EM64T运行模式

EM64技术的处理器提供了两种工作模式，即传统的IA-32模式和IA-32e扩展模式，其中具体分为多种运行模式，如保护模式（Protected mode）、虚拟8086模式（Virtual 8086 mode）、兼容模式（Compatibility mode）和64位模式（64-bit mode）。支持EM64技术的处理器会自动识别并激活相应的工作状态。

IA-32e扩展模式下的运行模式：所谓的兼容模式和64位模式都需要64位操作系统和64位驱

动程序的支持，兼容模式表示在64位操作系统下，除64位应用程序外，大多数传统32位及16位应用程序也不需重新编译就可运行，运行情况和传统IA-32模式下基本相同。

顾名思义，64位模式才是真正的64位运算，64位操作系统、64位驱动程序和64位应用程序联合构成64位模式环境。此时处理器内新增的8个64位GPRs（R8-R15）和8个128bit SSE寄存器（XMM8-XMM15）才会被激活，原有的8个通用寄存器宽度会同时扩展为64位，且64位指令指针也同时被启用，也就是说只有在此时才能支持64位内存寻址，在此模式下可进行双精度64位整数运算。

在不同模式的转换中，寄存器数量和性质有明显的变化。从前面也可看出，EM64技术与传统IA-32最大的不同就是在寄存器上，虽然支持EM64T的Prescott核心拥有16个通用寄存器，但它们并非任何时候都会工作，不同的运行模式下，它们的工作状态也不同。下表便是两种模式中的寄存器情况。

模式	64位模式		传统及兼容模式	
	数量	容量bits	数量	容量bits
通用寄存器（GPRs）	16	64	8	32
指令指针 (Instruction Pointer)	1	64	1	32
浮点寄存器 (FP Registers)	8	80	8	80
多媒体寄存器 (Multi-Media Registers)	8	64	8	64
SSE寄存器 (Streaming SIMD Registers)	16	128	8	128

在传统的IA-32架构中，也就是在传统模式和兼容模式下，处理器中有8个通用寄存器在运行状态。在64位模式下，处理器默认是32位运算，不过无论32位还是64位运算，通用寄存器都能支持。

EM64处理器家族

其实在Intel的产品线中，采用EM64技术的处理器在2004年就出现了，面向服务器市场的Xeon Nocona和面向高端个人电脑及工作站的Pentium 4 F是首批支持EM64技术的两款产品。但对于国内PC用户来说，这两款处理器与现实的距离实在太远，而最新推出的P4 6系列处理器则以相对贴近普通消费者的定位引起了更大关注。

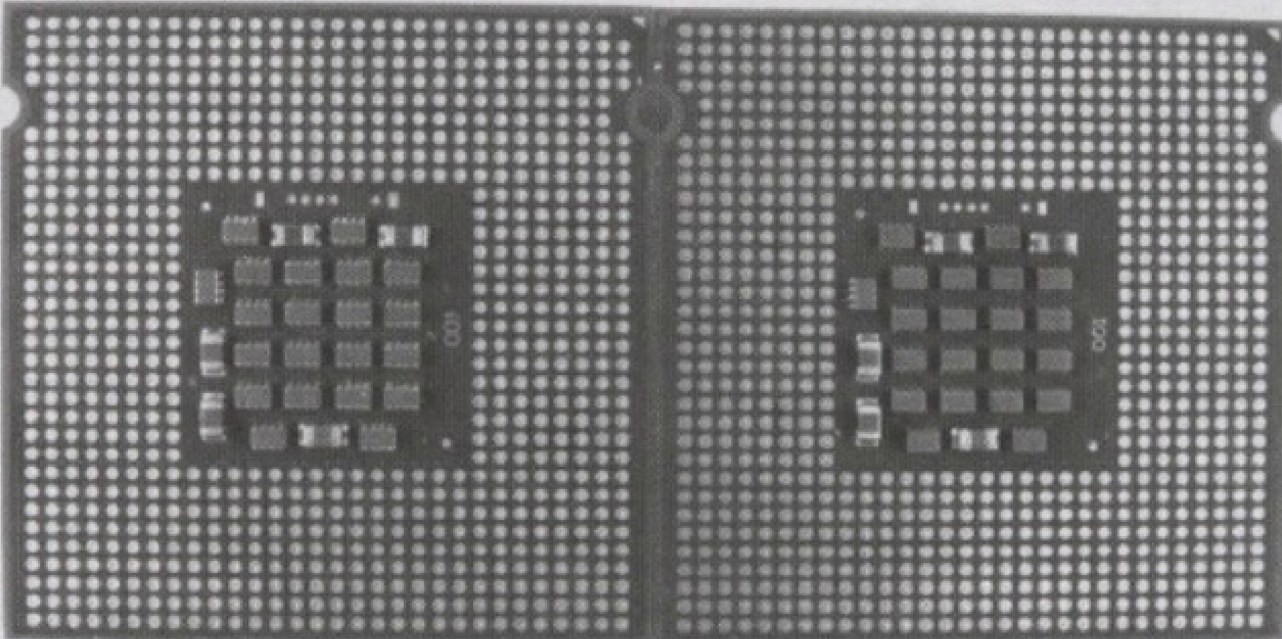
2005年2月，Intel发布了P4 6系列处理器，频率从3.0到3.6GHz，型号分别为630/640/650/660，同时还发布了一款外频为1066MHz的至尊版（Pentium EE）产品，主频达到了3.73GHz。从频率上看，这批产品与之前的P4处理器非常相似，但在规格和功能方面有了相当大的改进，并非单纯增加了EM64技术的产品。而在芯片组方面，目前的i915、i925系列芯片组均可支持P4 6XX系列处理器（P4EE至尊版则需要i925XE芯片组），对厂商和用户来说，支持EM64技术的处理器并不会带来额外的成本。

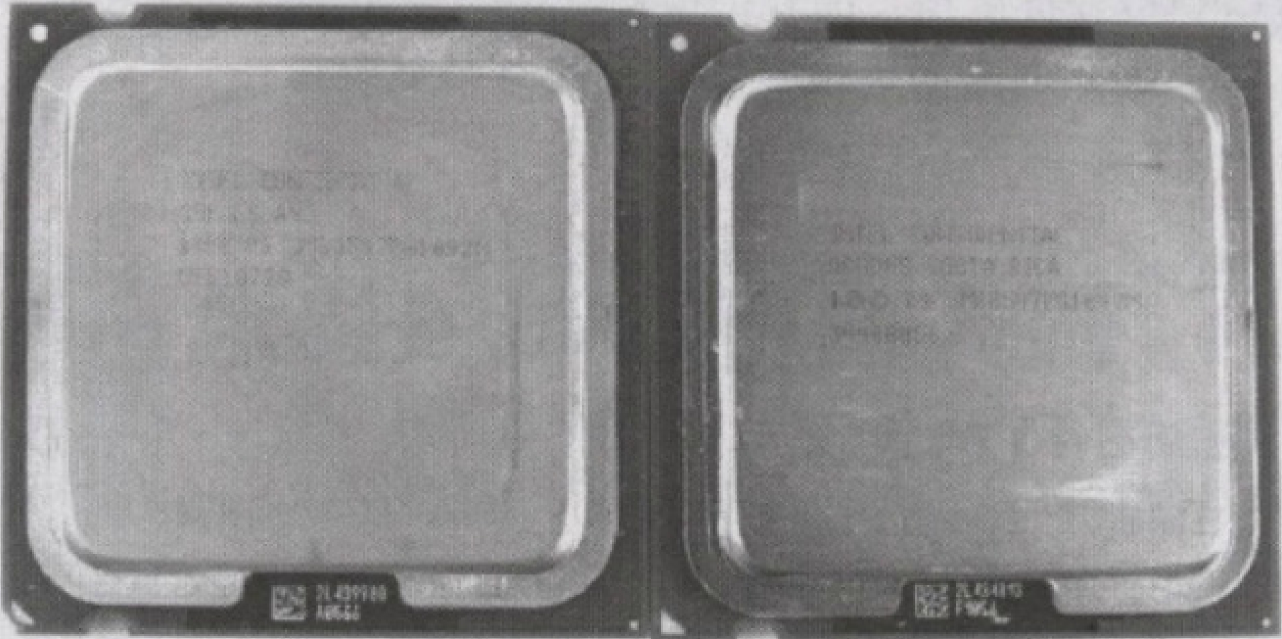
支持EM64T的芯片组

因为P4 6XX和P4EE系列EM64T处理器直接采用了上一代P4处理器的核心，因此i915/925系列芯片组可直接支持这些处理器（P4EE的1066MHz外频需要i925XE芯片组支持）。而Intel又随着新处理器发布了i945/955系列芯片组，当然它们最重要的任务还是支持即将出现的双核心处理器Pentium D。我们发现在消费级PC市场将出现4种支持EM64T处理器的芯片组，它们的特性和面向的市场有一定差别，用户可根据自己的需要进行选择。

功能/型号	i915	i925XE	i945	i955X
最高外频	800MHz	1066MHz	1066MHz	1066MHz
内存频率	DDR400 /DDR2 533	DDR2 533	DDR2 533 /DDR2 667	DDR2 533 /DDR2 667
是否支持ECC内存	否	是	否	是
搭配南桥	ICH6	ICH6	ICH7	ICH7
SLI支持	不支持	不支持	PCI-E X16+X4	PCI-E X16+X4
双核心支持	不支持	不支持	支持	支持
内置显示核心（G型）	Intel GMA900	无	Intel GMA 950	无

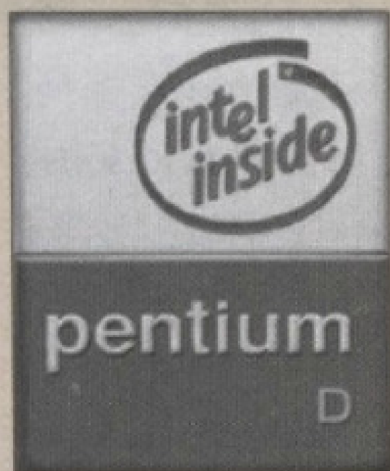
从上表中可看出，i945和i955之间的差别比i915和i925更小，两者最大的差别在于对内存的控制方面，i955提供了更好的内存控制性能，当然，作为较高端的产品，它通常也会被用来搭配较高端型号的南桥芯片。





本次测试的P4 660（右）和P4EE 3.73GHz（左）底部元件的排列完全一致（其内部规格也非常相近）

双核心处理器Pentium D





Intel的双核心处理器计划中包含了两种产品线，Pentium D系列和Pentium EE（Extreme Edition）系列，Intel在命名中抛弃了"Pentium 4"而直接使用了经典的"Pentium"商标，与广受好评的Pentium M类似，表现出了其对该产品的自信。Pentium D和Pentium EE均使用Smithfield核心，其实就是集成了2颗Prescott核心，但Pentium D并不支持超线程（HT）技术，而Pentium EE则是打开了超线程技术的产品，就是说后者理论上可达到4个逻辑处理器的性能。Pentium D和Pentium EE处理器只能配合最新的i945/955芯片组使用，这是因为集成的双核心不可避免地造成针脚定义的改变，且与K8核心之间采用内置HyperTransport总线连接不同，两颗处理器之间仍然需要通过北桥连接，这与双方在工作站和服务器系统中采用的多处理器并行方案一致。

Pentium D和Pentium EE处理器采用90nm工艺制造，晶体管数量达到2.3亿个，芯片面积也达到206mm²，成本将大大提高。两个本来就以高功耗高发热量而让人不满的Prescott核心集成在一起，也难免造成了功率和发热量的问题，目前发布的Intel双核心处理器最高频率只有3.2GHz，但功耗已相当惊人，据称将达到130W。虽然新型电源可保证双核心处理器的供电，但要保证良好的散热仍是相当困难的，在Intel初始的展示中甚至需要采用非常夸张的散热装置，因此我们认为在制造工艺有较大提升之前，Intel不太可能有更高频率的双核心处理器推出。

P4 5系列与6系列对比

规格/型号	P4 5XX	P4 6XX
内核	Prescott	Prescott
制造工艺	0.9微米	0.9微米
外频	800MHz	800MHz
二级缓存	1MB	2MB
EM64T	不支持	支持
节电降温技术	无	Enhanced Intel SpeedStep Technology（增强型SpeedStep动态节能技术EIST）
硬件防病毒	只有J系列支持	支持
晶体管数量	125M	169M
核心面积	112MM²	135mm²

从上表中可看出，P4 6XX处理器的核心有明显改进，为保证64位运算所需的巨大数据量，Intel将其二级缓存又增加了一倍。针对目前P4处理器最让用户不满的发热量问题，Intel移植了其移动版产品的SpeedStep技术，通过动态控制电压和频率，在降低能耗的同时也减少了发热量，配合内置的温控系统（Thermal Monitoring 2）和增强型HALT指令（可让处理器部分单元在空闲时暂停工作），使其运行温度得以保持在较合理的范围内。

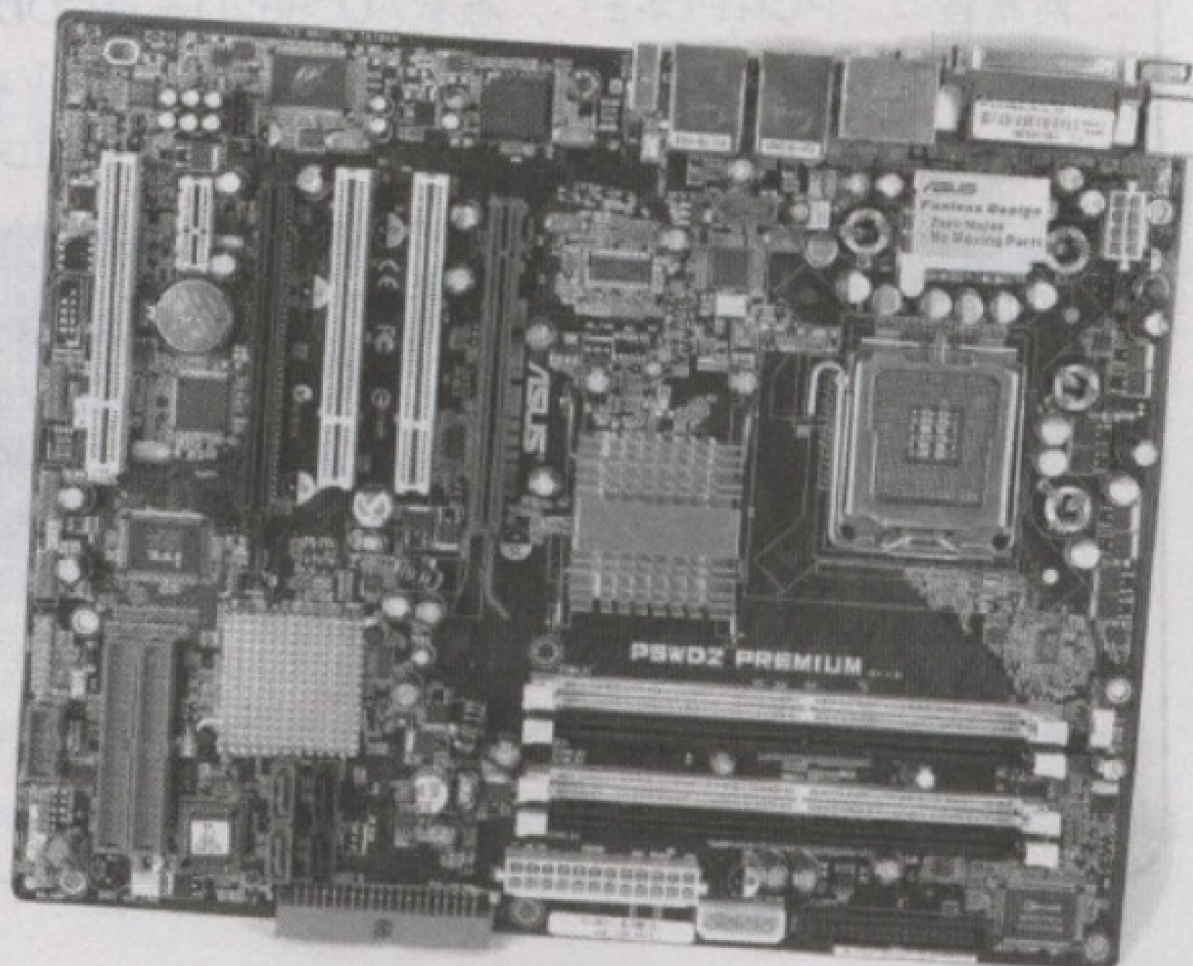
一旦跨入了64位桌面处理的时代，Intel的脚步就有些刹不住了，在其公布的产品计划中，所有桌面处理器都将采用EM64技术，其中包括即将推出的双核心产品及低端的Celeron D处理器，其产品线迈向64位的步伐甚至超过AMD。有趣的是，从目前的产品计划看，AMD的Sempron（闪龙）处理器很可能成为最后一款不支持64位运算的桌面级PC处理器。

评测——EM64T处理器的表现

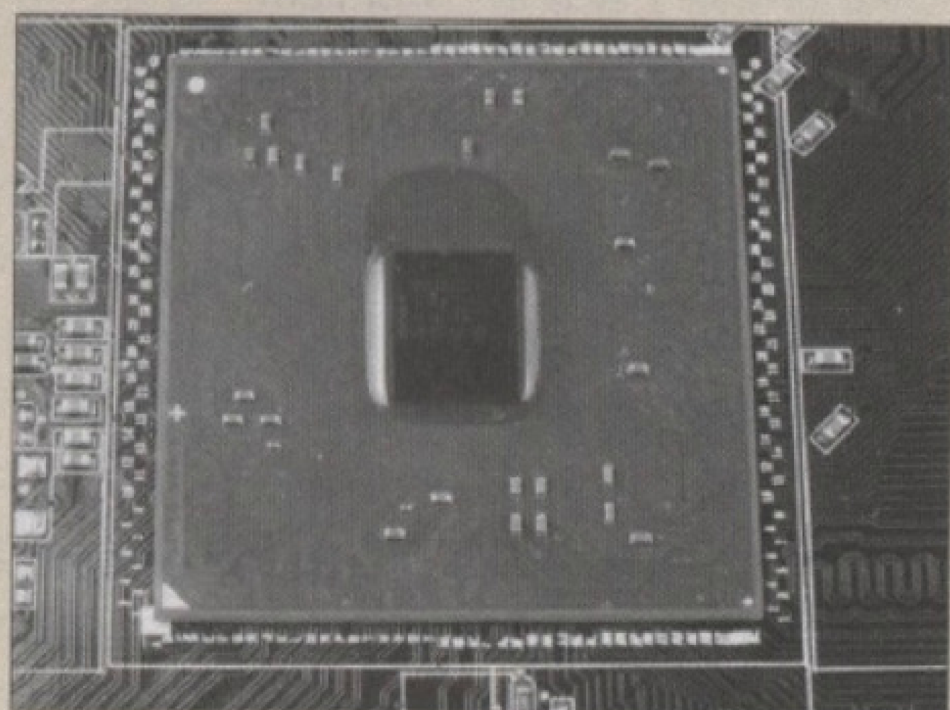
在本次测试中，我们选择了主频和外频都完全相同的处理器，即P4 560和P4 660，它们的主频均为3.60GHz，外频800MHz，并测试了新的P4EE至尊版3.73GHz在64位系统中的表现。我们发现Intel本次送测的样品套件中并没有想像中的夸张散热器，而是提供了与P4E处理器一样的风冷散热器。

在测试平台方面，我们采用了华硕最新的P5WD2 Premium主板（本页右下图，主板详细介绍见下页插文），这是一款采用最新的i955X芯片组的产品，可保证其对新型处理器最完善的支持。平台安装512MB DDR2 533内存×2，采用迈拓MaXLine III（7B250S）硬盘、ATI原厂RADEON X800显卡；操作系统分别采用英文Windows XP+SP1和Windows XP 64位版+SP1，安装相对应的ATI催化剂5.4公版驱动。

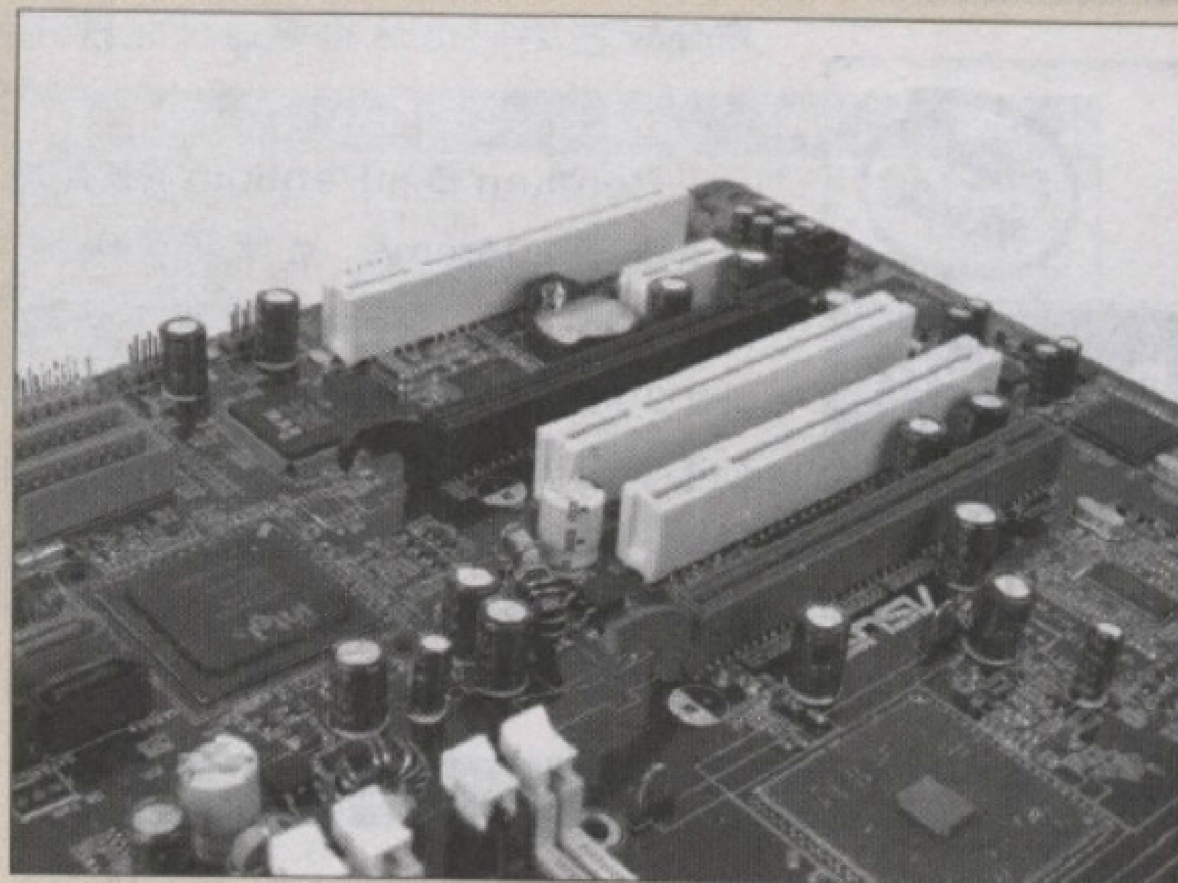
Windows XP 64的兼容性非常出色，除对操作系统版本敏感的Winstone 2004系列无法安装外，其他软件都可正常运行。当然，为保证其兼容性，我们尽量使用这些软件的最新版本。但除Sisoft Sandra Pro 2005 SR1和minigzip之外，还鲜有提供64位运行方式的测试软件，因此这些软件（包括minigzip32方式）



P4平台新动力——华硕955X芯片组主板

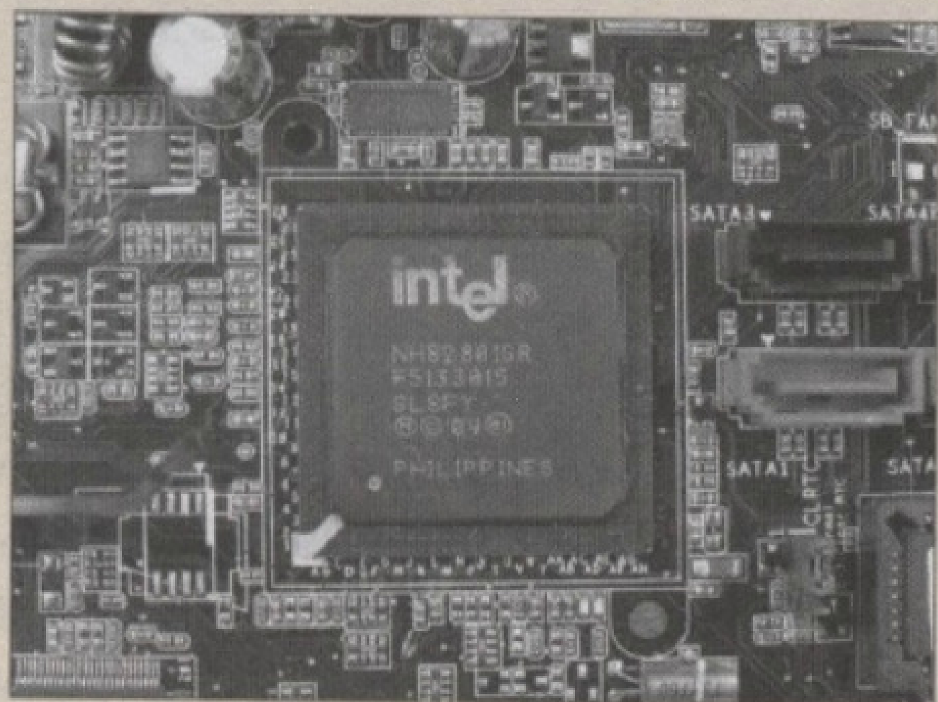

i955X北桥芯片

我们本次测试中用的华硕P5WD2 Premium主板采用Intel最新的i955X+ICH7R芯片组，i955X是Intel为支持其即将发布的双核心处理器开发的最新芯片组，可支持EM64技术、1066MHz外频，支持DDR2 533/667；最特别的是i955X提供的双PCI-E显卡插槽，可支持显卡SLI（X16+X4），成为继nForce5之后第2个支持SLI的P4芯片组。不过华硕P5WD2 Premium第二个PCI-E插槽采用由ICH7南桥提供的X4 PCI-E通道，因此在效率上并不是很高。

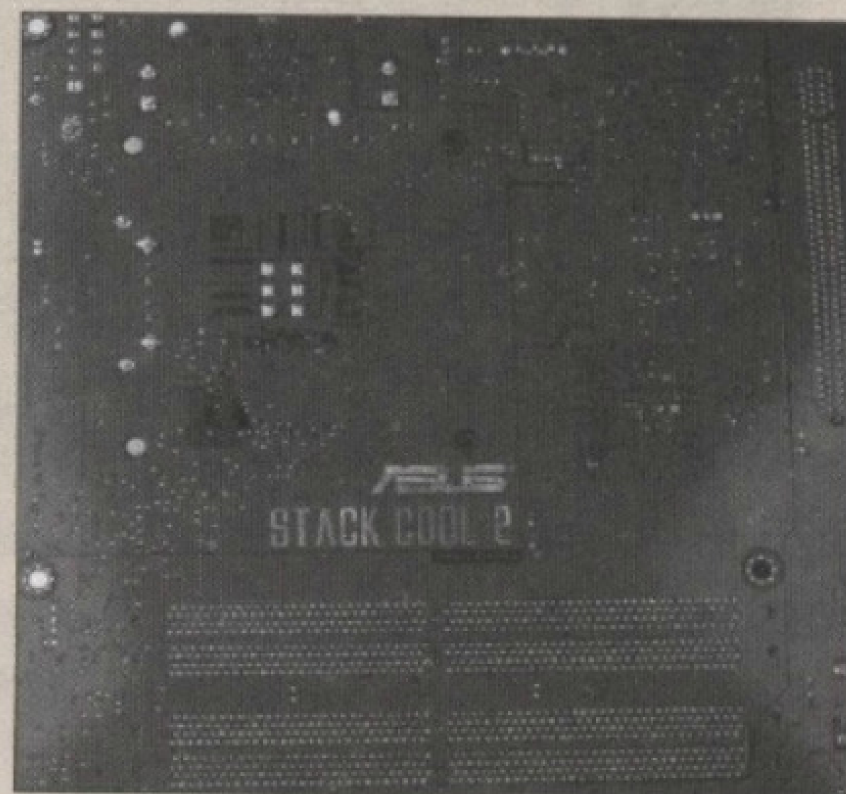

提供的双PCI-E显卡插槽

这款主板采用了ICH7R芯片，Intel的市场细分策略在ICH7南桥上体现得非常明显，它有多达5种不同的型号，而ICH7R是面向消费市场的较高端产品，它支持千兆网卡及串行ATA Ⅱ RAID（0、1、0+1、5），并支持升级版的HD-Audio。

华硕P5WD2 Premium主板提供了大量的特色功能，除i955X的标准外，它还提供了对DDR2 800内存的支持（1066MHz外频时），同时在处理器供电部分采用了AI Quiet和第二代Stack Cool（背面）技术，后者已不再像前一代那样安装铝板，而是直接在背面电路中留出了大块的散热区域，这些降温技术在安装功耗夸张的双核心处理器时显得更重要。该主板提供了4个内存插槽，共可安装最大容量为8GB的内存。主板上提供了2个PCI-E X16插槽和1个PCI-E X1插槽，及3个PCI插槽，其中2个PCI插槽位于2个PCI-E X16插槽间，安装显卡SLI系统时不能使用。这款主板采用了最新的24针主板供电接口和8针辅助供电接口，并可兼容老式的20针/4针接口。

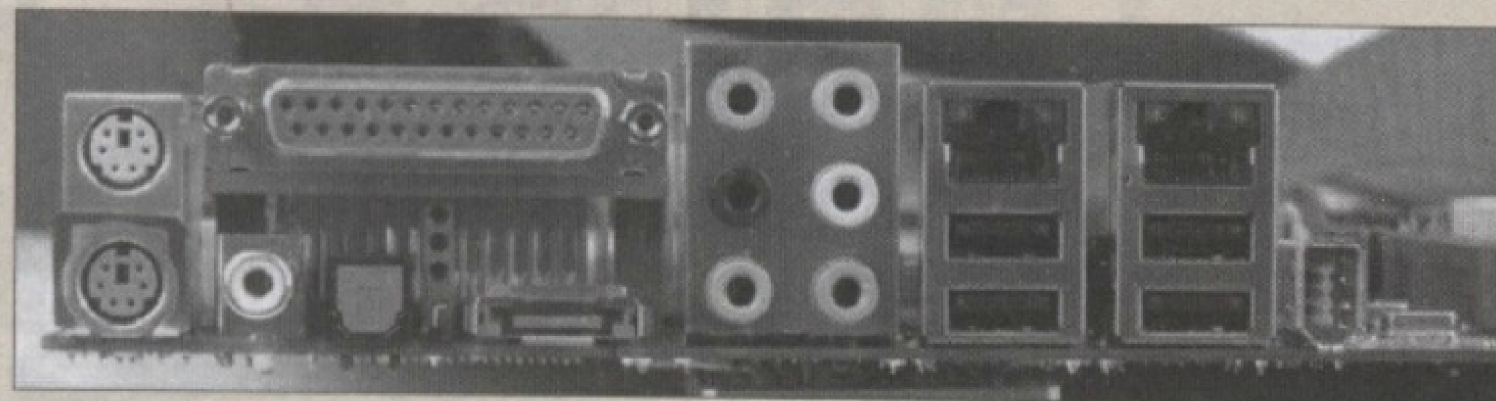


注意955X和ICH7R芯片都没有测试样品的标识，说明已是成熟产品，随时可以大量供货



主板背面的Stack Cool 2标志

华硕P5WD2 Premium的配置可谓“豪华”，它提供了双千兆以太网络接口（PCI+PCI-E），板载ALC882D音频CODEC芯片，支持8声道音效输出和SPDIF输出，并通过板载的TI（德州仪器）IEEE 1394控制芯片提供3个1394接口；板上还安装Silicon Image Sil3132 SATA芯片，提供1个SATA RAID接口和1个外接SATA接口（SATA on the Go），并采用ITE IT8211F芯片提供了2个额外的IDE接口。P5WD2 Premium还附带了华硕的WiFi-TV PCI卡（带有遥控器），可省去购买TV卡的投资。


背面接口，可看到外接SATA、SPDIF、立置IEEE 1394等特色接口

尽管P5WD2 Premium拥有出色的性能和让人心动的附加功能，但作为面向高端的i955X芯片组主板，其初期价格定位估计将相当高。对于一般消费者来说，拥有类似的升级能力，且价格更为合理的i945芯片组主板将更加引人关注。

项目		P4 560 WinXP	P4 660 WinXP	P4 660 WinXP 64bit	P4EE 3.73GHz WinXP 64bit
SisoftSandra Pro 2005					
CPU BenchMark	Dhrystone ALU	10521	10664	12678	13120
	Whetstone FPU/iSSE2	4316/7416	4434/7462	4899/7840	5065/8116
CPU Multi-media Mark	Integer X8 iSSE2	25582	25993	26992	27930
	Float-Point X4 iSSE2	33939	34453	44445	45993
内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）		4982	5101	5098	6676
内存带宽Float Buffered iSSE2 Bandwidth（MB/s）		4982	5102	5096	6678
Business Winstone 2004得分		23.5	23.9	N/A	N/A
CC Winstone 2004得分		34.6	34.5	N/A	N/A
PCMark04 1.20	总分	5563	5675	5863	6042
	CPU	5569	5641	5617	5811
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	37	36	35	34
FlaskMpeg 0.7.8.39+Divx 5.2.1 视频压缩时间（秒）		77	76	76	73
Lame 3.97 MP3压缩时间（秒）		28	22	22	21
3DMark03 V360总分	默认1024X768/32bit	10298	10469	10468	10557
3DMark05 V1.20总分	默认1024X768/32bit	4397	4406	4398	4421
DOOM3 demo1，fps	低质量640X480	100.6	104.5	101.7	104.9
	高质量1024X768	78.1	79.7	78.8	79.8
Half-Life2 C17，fps	640X480	46.94	59.98	59.51	62.21
	1024X768	46.57	59.51	59.38	61.94
Minigzip32最大压缩比压缩时间（秒）		11.39	8.83	8.84	8.56
Minigzip64最大压缩比压缩时间（秒）		N/A	N/A	5.25	5.08

在Windows XP 64中运行在前面提到的兼容模式下。

从测试中可看出，在32位操作系统中，P4 660凭借增加的缓存在大部分项目中有微弱的优势；而在64位操作系统中，那些支持64位运算方式的测试软件在成绩方面有了非常明显的提升，而32位软件的性能提升则不是很明显。

64位时代的到来

随着微软正式推出64位操作系统，两大PC处理器厂商的主流64位处理器也已就位，尽管AMD在低端市场仍保持着32位处理器系列，但未来支持EM64T的赛扬系列无疑给它造成很大的压力。从价格策略看，Intel仍然执行着用自家新产品“杀死”旧产品的方式，所以其产品线将在非常短的时间内全面“64位化”。在强大的压力面前，我们认为AMD的产品计划会很快做出调整，而实际上让本来就采用K8核心的高频闪龙处理器支持64位运算是很容易的事。

在64位的硬件和操作系统都准备就绪之后，各大厂家对于提供给Windows XP 64的驱动也准备就绪，一个完整稳定的主流64位PC平台已完全成形。在“Wintel”联盟的强大号召力下，64位软件将得到快速普及，例如在游戏方面，代表目前3D引擎较高水准的FarCry已推出了64位版本，其他一些相当出色的3D引擎也透露了相应的计划。当然，在64位处理中受益最大的还是3D设计、图像处理等专业应用，而在AMD的64位处理器推出后，这些软件就开始了64位版本的开发，目前大都已有了成熟的64位版本。



WindowsXP 64位版才是64位系统普及的关键

软件的发展可加快硬件普及，反过来，Intel全面铺开的64位处理器也将极大地促进以Windows XP 64为首的64位软件销售。相对于AMD探路式的小心翼翼的64位处理器计划，Intel强硬、武断甚至是自绝后路式的产品计划无疑会给个人电脑进入64位时代以更大的推动力。如果Intel的产品计划顺利执行，那么在2005年下半年到2006年，64位处理器就将成为市场主流，这个过程有可能超越BTX、甚至是PCI-E等新规范新技术的普及速度。

64位运算将带给用户和软硬件厂商更加广阔的发展空间，而我们已站在了进入64位时代的门槛上，更加快速稳定的数据运算和更加绚丽的画面处理，将是64位时代带给我们最大的惊喜，让我们一起期待它的到来吧。



以色列的Wisair公司展示数码相机和打印机之间的无线传输

（上接92页）

无线USB离我们还有多远

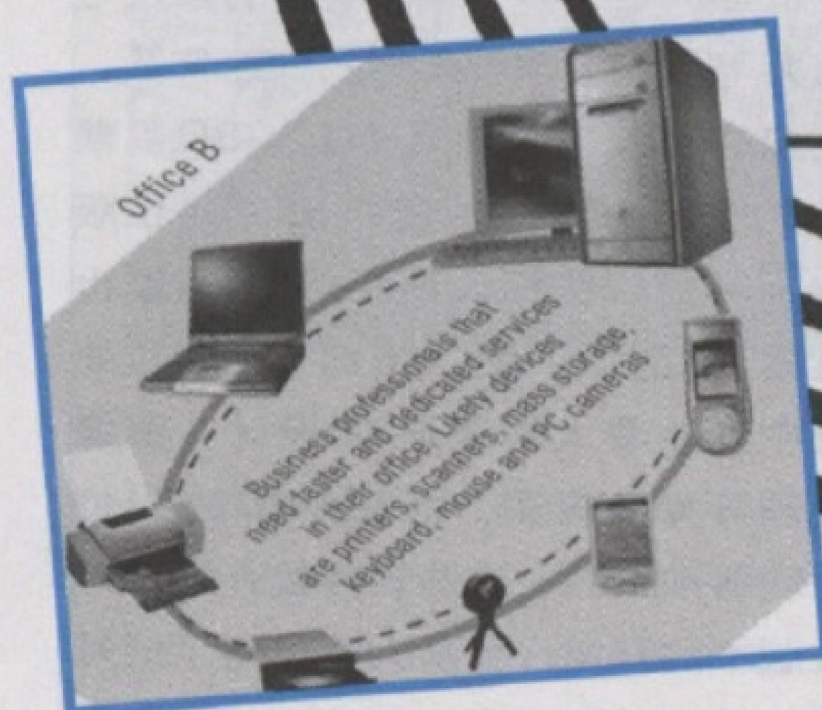
为更好地推进无线USB技术早日实现商业化，Intel早在2004年春季IDF论坛上就宣布成立无线USB促进联盟（Wireless USB Promoter Group），该联盟的每位会员都被授权可制订无线USB的详细规格，并达成统一共识。目前的标准是将数据传输率定为480Mbps，也就是传统有线USB 2.0（Hi-Speed规格）的速率。按照计划，无线USB将在2005年内实现产品化，虽然我们目前还未看见相关产品上市，但可肯定的是，它的脚步已越来越近了，毕竟WLAN的普及让大家领会到无线的魅力，人们摆脱线缆束缚的欲望也越来越强烈。

毫无疑问，无线USB的到来意味着几乎所有USB及类似电子外设的一场革命。虽然我们无法断言无线USB问世后，有线USB、蓝牙、红外等传输规范会被完全取代，但可肯定的是，无线USB终将成为应用的主流，因为没有人会拒绝更简单、更便捷的新技术。

从WLAN到无线USB

——整装待发的新型高速无线技术

■北京 DuDuJam

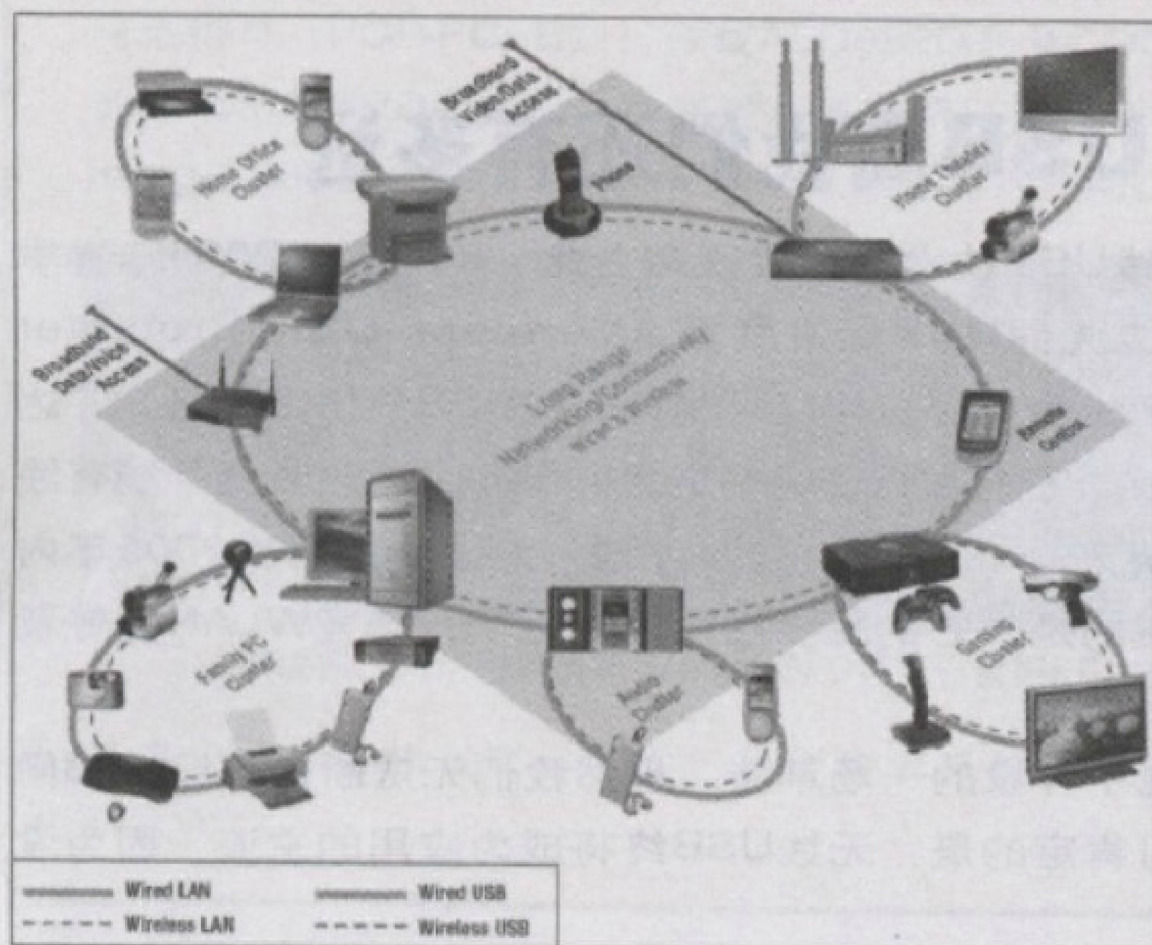


从2003年至今，以Wi-Fi等为首的新型无线网络迅速成为当今最热门的网络技术之一，不过这些无线技术几乎都是PC之间的网络互联，且传输速度和距离都有相当的限制。另外，倘若将诸如数码相机、MP3播放器、打印机等外设与PC相连，就必须借助USB或IEEE 1394以有线方式连接。换言之，无线的便捷无法延伸到其他领域。现在，基于UWB超宽带技术的无线USB也即将问世，届时不仅是PC，就连各种采用USB接口的外设也能搭乘“无线”快车，在应用方式和应用范围上发生革命性变化。

无线局域网到无线个人网

——从Intel的三级无线网谈起

为打造无线数字化时代，早在WLAN普及之前，Intel就已拉拢了大量IT巨头共同制订用于实现标准的方案，涵盖范围之广可谓无所不及。其中基于802.11标准的WLAN（无线局域网）大家早已耳熟能详，它是区域性PC网络互联的无线解决方案。此外，IEEE 802委员会还有802.15、802.16和802.20三大无线传输标准，而几乎每项标准的背后都有Intel的身影。除了基于802.20的WAN（无线广域网）目前鲜有消息外，基于802.15的PAN（无线个人网）和802.16的MAN（无线城域网）都已具备实质性进展。为了让大家清楚了解Intel的三级无线网络概念，下面就对三大标准的应用层次与范围进行简要介绍。



风华正茂的无线局域网（WLAN）

依托迅驰强大的宣传力度，WLAN无可厚非地成为当今最流行的无线技术之一。技术上，基于802.11标准的WLAN拥有超越蓝牙、红外的传输范围和媲美传统10/100M有线网络的传输速度；应用上，WLAN正逐渐摆脱Internet接入的单一功能，不仅有望取代传统有线局域网，且正向数字家庭领域迈进，衍生出“无线硬盘”、“无线媒体播放器”等产品。

IEEE 802.11体系包括802.11b、802.11a及802.11g三个子规范。第一代迅驰平台的无线模块就属于802.11b标准，它使用2.4GHz无线频带通讯、最大数据传输速率为11Mbps；802.11a工作在5GHz无线频带，具有较高的抗干扰能力，最大数据传输率可达54Mbps，只可惜因无法向下兼容802.11b的原由曾一度被冷落；而目前流行的802.11g则与802.11b同处在2.4GHz无线频带，良好的兼容性和同样54Mbps的高传输速率使其获得了大众认可，成为主流。

WLAN的覆盖范围虽大，但仍有局限性。例如它的应用范围仍局限在办公室、某一层楼、一幢大楼或一个相对集中的小型建筑群等区域内。此外有关WLAN的安全性争论，自

WLAN的速度极限

随着技术的发展，许多无线芯片供应商相继在802.11g的基础上开发出传输速率可达108Mbps的“Super G”技术，类似的情况还有传输速率为22Mbps的802.11b+。传输速度的成倍增加，让WLAN如虎添翼，大大增强了其应用范围与应用面。在此需要说明的是，无论108Mbps的Super G还是22Mbps的802.11b+，它们仍基于原有的标准规范，换言之，Super G仍隶属802.11g标准，802.11b+也并非脱离802.11b而存在。

其问世之日起至今就从未断过。

初露锋芒的无线城域网（WMAN）

人们可能会对基于802.16规范的无线城域网（Wireless Metropolitan Area Network）——WMAN感到陌生，但若提及它的另一个名称——WiMAX想必大家就很熟悉了。作为Intel主推的下一代无线宽带网络，WiMAX能实现50公里的无线信号覆盖，远远超过Wi-Fi的几百米；传输速率上，WiMAX最高可达70Mbps，对其主要用途——Internet接入来说已够用，同时在安全性和扩展性方面，WiMAX也比Wi-Fi完善得多，因而能实现电信级的多媒体通信服务。总而言之，WMAN就是一种用于远距离、高速度数据传输的"广域宽带无线接入技术"的实际应用方案。

IEEE 802.16规范共包含了802.16和802.16a两项子协议，前者的数据传输率高达34Mbps～130Mbps，有效距离为2公里；后者的最高传输率虽然降至70Mbps，但有效距离达到50公里。根据目前的开发速度，预计到今年年底便可看见相关产品上市。

WAN——无线广域网

无线广域网（Wireless Area Network，WAN）隶属IEEE 802.20标准，其许多用途和特性都与802.16类似，如传输距离远、速度快等。不过802.20在移动性方面优势更大，它工作在3.5GHz以下频段，并专为IP数据的传输做了优化，因此即便在时速250公里的列车上也可进行高质量的数据通信，且每个终端用户都可拥有超过1Mbps的接入速度。即使考虑了信号衰减等因素，以实际值来看，1Mbps也较目前的CDMA 1X无线接入快了不少，更不用说GPRS了。

整装待发的无线个人网（WPAN）

如果说802.11和802.16都是用于PC与PC之间无线互联的解决方案，那么802.15才是真正应对PC与外部设备或产品间的连接标准，其命名WPAN（Wireless Personal Area Network，无线个人网）就已说明了用途。

802.15家族中共有3项子标准：其中802.15.1子协议基于目前大家熟知的蓝牙技术，有效范围在10～100米，最快传输速度只有1Mbps；802.15.3a则使用超带宽（Ultra Wideband，UWB）无线通讯技术，它以电脉冲作为数据传输的载体，虽然有效范围只有3～10米，但却达到了480Mbps～1Gbps的超高速度，这正好是目前有线USB和IEEE 1394的数据传输率；最后的802.15.4则是专门针对嵌入式设备的近距离无线通讯标准，有效距离为30～75米，传输速率只有250kbps，低功耗是其最大的优点。

不难看出，无线USB属于无线个人网WPAN的应用范畴，功能与现有的USB总线相同，只是现有USB总线必须依靠线缆进行数据传输，而无线USB则采用无线传输技术，二者在软件层面上则完全一致。不过，无线USB的优点不仅在于"无线"，超带宽技术的运用还赋予了它诸多更新更强的优势。

打造外设与PC间的宽带
——UWB与无线USB

与WLAN、GPRS等无线传输技术不同，无线USB并非使用常规无线电波作为数据载体，而是采用与军用雷达相似的脉冲电波，这种数据的无线传输技术就是超带宽技术（Ultra WideBand），简称UWB。需要指出的是，超带宽技术只是承担无线USB的基础，二者并不等同。

UWB的工作原理

超带宽技术最早源于20世纪60年代，应用方向主要是军用雷达系统，由于美国军方和航空界担心该技术可能对雷达造成干扰，一直未将其商业/民用化。但面对业界强大的需求，FCC（美国联邦通信委员会）终于在2002年2月14日做出妥协，正式解除超带宽民用的禁令。不过为避免对雷达造成干扰，FCC对民用超带宽技术的脉冲发射功率和应用范围作了严格限定。

正如前文所述，常规无线通讯技术均以连续性的正弦无线电波作为数据载波，二进制形式的数据则以某种调制方式加载在这些正弦波上，我们熟悉的802.11系列无线局域网、蓝牙、802.16等无线技术均如此。对这类正弦波而言，数据传输率的快慢主要取决于载波频率、频谱带宽及作用的信号调制技术。出于无线电频谱资源的限制，这类无线技术很难实现480Mbps甚至更高的数据传输率。

超带宽技术则不同，它使用的并非连续的正弦波，而是短脉冲信号。脉冲是指产生和消失时间极短的瞬时电流，为间隔性的尖波形，其产生和消失的时间可达微秒甚至纳秒级，换言之，超带宽技术每秒能发送多达10亿个脉冲信号，从而大幅度提升数据传输率。

由于超带宽技术无需担心无线频谱资源的占用问题，因此理论上其带宽是无限的。目前FCC已开放了3.1～10.6GHz频段，其跨度所带来的数据传输能力已足够USB、IEEE 1394等接口使用。另外，超带宽技术的工作功率也比较低，不仅非常适合笔记本等移动设备，且也不会干扰手机信号或电台广播信号。相反，许多WLAN的用户经常为802.11b/g无线局域网与无绳电话的冲突而烦恼（二者均工作在2.4GHz频段）。

UWB的标准之争

超宽带技术的发展历程中吸引了相当多企业和机构参与，XtremeSpectrum公司就是走在最前端的其中一个。2002年6月，XtremeSpectrum率先开发出超带宽芯片组"Trinity"，实现110Mbps的数据传输速度；2003年11月，摩托罗拉公司

全资收购XtremeSpectrum后将其独立为Freescale公司，专注于UWB产品的开发。在具体的实现方案中，Freescale选择的是直接顺序频谱扩展（Direct Sequence Spectrum Spread、DS-SS）方案，这是一种最直接的脉冲无线电，它使用时间间隔极短的脉冲信号来利用数千兆赫的频段，数据方面则采用脉冲相位调制（PPM）或脉冲振幅调制（PAM）方式加载至脉冲电波上。

与摩托罗拉-Freescale针锋相对的是由Intel、TI、三菱电机、松下、飞利浦等IT巨头联合组成的MBOA联盟（Multi-Band OFDM Alliance），它们提出的OFDM实现方案与DS-SS截然不同。其原理为：将超带宽技术可利用的频带（3.1GHz～10.6GHz）分割成最小为500MHz的十几个子频带，然后在每个子频带上采用OFDM技术实现宽带无线通信，当多个子频带被同时利用时，便可实现100～500Mbps以上的数据传输率。与Freescale DS-SS的单一频带技术相比，多频带的OFDM技术拥有抗干扰性强，可与其他通信系统共存的优点，更加灵活的多频段频谱分配，也能更好地适应各个国家无线电频率的管理要求。

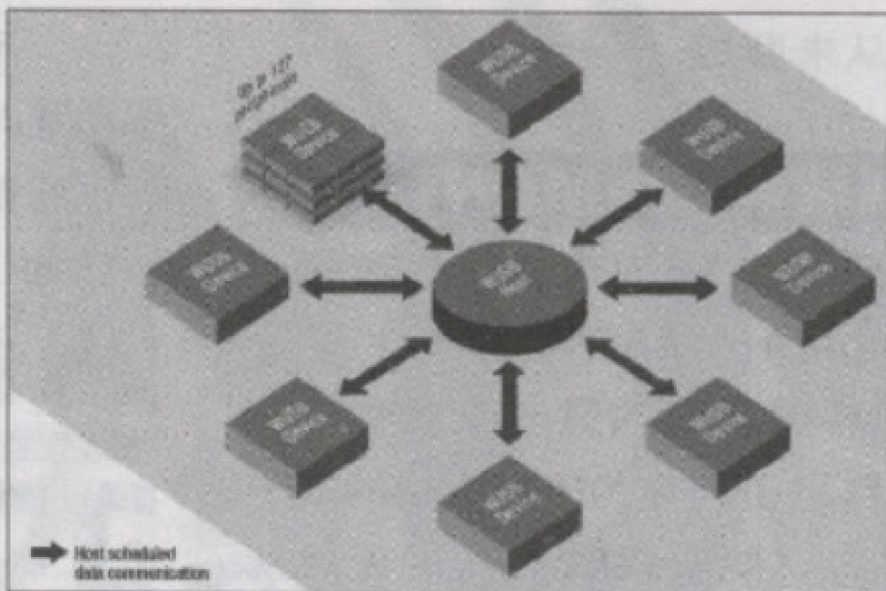
目前，摩托罗拉-Freescale阵营与MBOA联盟仍处在激烈的标准争斗之中，毕竟谁获得了标准，就意味着获得了更多的盈利。不过就当前形势看，MBOA联盟的胜算要高得多，暂且不论MBOA联盟的成员数较摩托罗拉-Freescale阵营多，就是宣传中，Intel也在其白皮书中直截了当地声明：无论基于802.15.3a标准的OFDM方案能否被采纳，无线USB技术都将采用这套体系作为数据传输的基础。芯片巨头的霸气与霸道，此时此刻体现。

拥抱无线USB

作为一种新型的无线传输技术，无线USB极大地方便了用户操作和使用USB设备。试想，当你想把U盘中的数据拷入电脑中时，只需往电脑前一坐，而不必把U盘从钥匙串上摘下插入电脑USB接口，也不必再弯腰绕到机箱背后寻找USB口。当然，无线USB的魅力不仅仅是从有线变为无线这么简单，它在其他方面的革新同样为我们带来了惊喜。

扩展能力大大提高

众所周知，目前主流PC所提供的USB 2.0接口数非常有限，台式机最多可支持8个接口，若要连接更多设备就不得不借助USB HUB。而在无线USB系统中，HUB的概念是不存在的，系统只要有一个无线USB控制器便可同时与多个设备通信，其定义和功能与WLAN中的无线AP（无线访问点）非常相似。理论上，无线USB最多可支持127个设备同时接入，这是

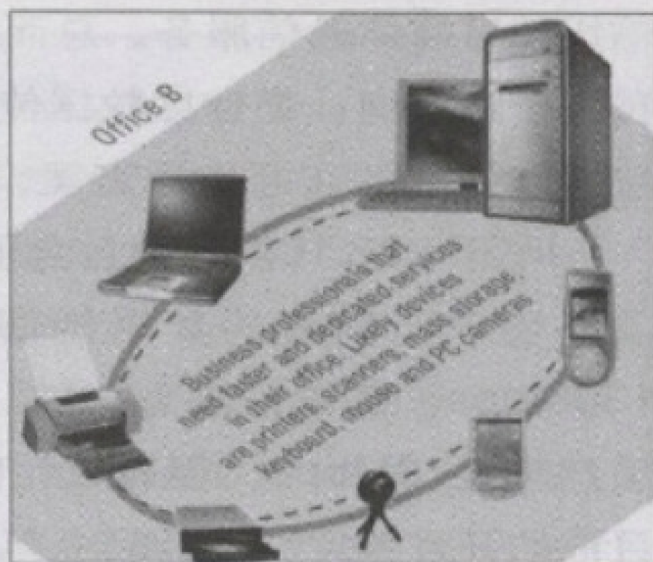


无线USB的整体架构，最多可支持127个设备同时接入

一个相当惊人的数字，传统有线USB需要串联20个USB HUB才能达到。

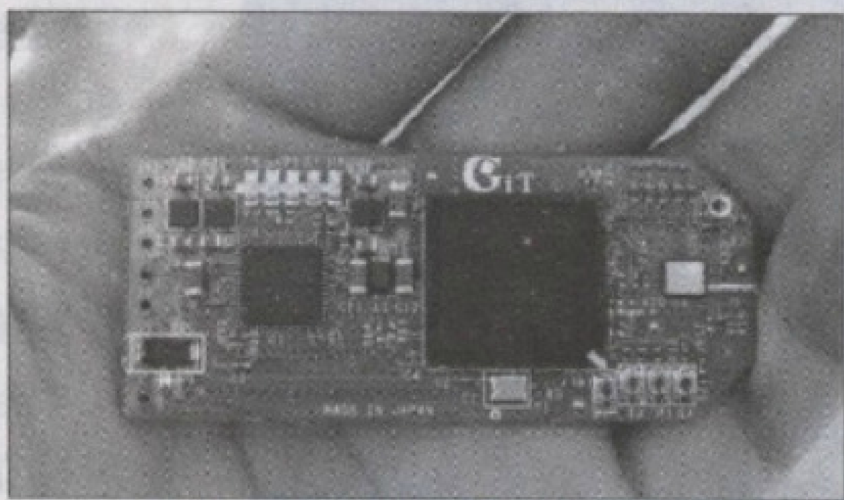
应用模型多样化

传统的USB总线必须以PC为中心，属于主/从通信架构而非对等架构。换言之，你可将移动硬盘与PC连接，但别指望掌上电脑与MP3播放器、外置刻录机等设备直接连接。然而无线USB就可以，它改变了以PC为中心的传统设计思路，采用对等的设备结构，并在每个无线USB设备中集成拥有完整的数据发送/接受功能的控制芯片，在芯片高集成度的今天，这种方案实现起来并不困难，成本也不会太高。



无线USB的应用模型

无线USB的应用模型已趋向多样化，除以PC为中心的传统应用外，你可将任何一个品牌的数码相机与其他任何一个品牌的打印机连接打印照片，或是让MP3播放器中的音乐直接在无线USB音箱中播放，又或者让无线USB鼠标获得完全等同于有线USB鼠标的灵敏度和精确度等。无线USB已脱离了传统USB的局限性，以赶超蓝牙技术的便携性和媲美有线USB的高速走进我们的生活。



日本GIT公司展出的无线USB收发模块

功耗小、成本低

除便携和高速的特性外，超低的功耗也是无线USB技术的一大优点。由于在没有数据传输任务时，设备间不会发送脉冲电波，只有在需要传输数据之时双方才会建立连接，从而大大节省了功耗。无线USB的功耗仅仅为毫瓦级，不到目前WLAN、蓝牙、红外等无线传输技术的十分之一甚至百分之一，非常适合各种依托电池工作的移动设备。



Intel在IDF上展示的无线USB设备

成本方面，无线USB脉冲电波传输数据的基本原理让芯片设计显得更加简单，芯片内只要有基本的脉冲发射/接收器及其相关的编码/解码电路即可，它会像目前的有线USB控制芯片那样小巧，能轻松地被集成在主板芯片组或其他设备的控制芯片中。不难预见，一旦量产，无线USB的成本会相当低廉。

（下转89页）

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅



读者 费解问：我有一个老的64MB**闪存盘**，最近发现存入数据后，再读出来就是坏的，我用磁盘扫描工具检测后，居然发现了坏道，闪存盘用的是Flash芯片，难道也会出现坏道吗？遇到这种问题如何处理呢？

答：闪存盘所用的是Flash芯片，尽管其工作原理与硬盘完全不同，但对操作系统而言，其文件读写格式并没有什么不同，出现读写错误甚至坏道也是很正常的。实际上Flash芯片的读写寿命并不比硬盘长，一些杂牌闪存盘使用的劣质芯片寿命更短。一般而言，只要不是闪盘出现物理损坏，遇到读写错误时，可用闪存盘附带的专用软件对其进行格式化就能修复。

在使用闪存盘时一定要避免使用劣质产品或过长的延长线，否则可能会导致读写异常等问题，也不要在数据读写时突然拔插闪存盘。另外要谨慎使用机箱前置USB接口，如果USB连线和主板上的USB针脚连接出现问题，比如将DATA+连线连在主板VCC针脚上，就可能烧毁闪存盘。

四川 龚胜

读者 南北问：我有台采用索尼特丽珑显像管的CRT显示器，效果很好，尤其是色彩表现比普通显示器好很多，用来玩游戏感觉不错。但最近搬家后，该**显示器的画面就出现了色斑，而且显示的字符也不太清晰了**，我用消磁棒进行了消磁，但没有效果，不知是什么问题？

答：CRT图像的色彩丰富性和饱和度主要受阴极电流强弱以控制发射电子多少的影响。特丽珑显像管可通过控制对每一对应像素输出稳定的阳极高压，而不是对整屏图像使用一个相对稳定的阳极高压，所以能更加完美地还原自然色彩。

色斑的问题很可能是因为显示器受到外部强烈重击，造成显像管内部荫罩板变形导致。特丽珑显像管内部有一个起定位电子束作用的荫罩板，厚度大约只有1mm，很容易受到震动而变形，在显示器工作时屏幕上就会产生固定不变的色斑或暗斑，多数情况下还会有明显的暗线或彩线。另外显像管后部起会聚调整作用的小磁块也可能脱落或移位，从而造成静会聚的稳定状态被改变，使屏幕图像文字出现彩色镶边，而导致显示效果变差。

四川 龚胜

读者 罗汉豆问：我新买了台**笔记本电脑**，听说笔记本中最娇贵的配件就是电池，由于平时基本上都是在家里使用，**请问如何保护电池？**究竟是取下来放到一边，还是装在电脑上？我看到几篇文章对此问题有不同看法，感觉很疑惑，特此请教。另外我听说有一种病毒会损害笔记本电池，请问具体是怎么回事？

答：保护笔记本电池有以下原则：在没有必要的情况下尽量不要启用电池。在城市中使用笔记本电脑，一般都有条件接驳交流电源。不要因为怕麻烦而不接交流电源，如果长时间不使用电池，最好把电池充满电、清洁后放在阴凉的地方保存，这样能大大延长电池寿命。如果要使用电池，也应该尽量做到“用尽充满”。同时使用电池时还

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《真·三国无双3》问题集

问：我今日用赵云终于通了全部的关卡，但“可携带物品量”还是只有4个，听说好像可增加，要怎么增加呢？

答：官阶升到大将军（武勋60 000）时，所能佩带之道具达到上限（最多6个）。

初期只能佩带1个的升到大将军时可佩带4个（如关羽、张飞、吕布等）。

初期只能佩带2个的升到大将军时可佩带5个（如曹操、孙坚、刘备等）。

初期只能佩带3个的升到大将军时可佩带6个（如诸葛亮、庞统、司马懿等）。

问：想问两个关于贵重物品运输部队的问题。如果出现贵重物品运输部队的信息，大约多久赶过去还看得到运输兵长？我如果把运输兵长杀了但没出现贵重物品发现的信息，该怎么办？

答：运输兵长应该一直都会“存在在地图上”，他是来回跑动的。如果那个道具是打倒运输兵长就能取得的话，那他死后就会掉出道具盒子。如果你说的是官渡之战的贵重品输送的话，那个我记得是掉包子，好像是袁绍取10级武器的剧情之一。

问：我玩到吴传终章许昌之战，敌方的小兵一直不

应注意防晒、防潮、防化学液体侵蚀、避免电池触点与金属物接触等。

据称有一种名为"蓝色眼睛"的恶性病毒，感染笔记本后会截留并发出"快充"信号。这时变压器将加速为笔记本电池充电，只需几分钟的时间就会导致笔记本电池过充，从而损坏笔记本电池甚至引起爆炸。因此我们应尽量不要在开机状态下充电，随时注意笔记本电池余量显示，如果发现电量急速上升的情况，应立刻拔下外接电源或关机。

四川　龚胜

读者 蒙蒙问： *我最近打算在家里组建一个**无线局域网**，请问无线路由器和无线AP有什么区别？我应该选择哪一种呢？*

答： 所谓无线AP（Access Point），一般翻译为"无线访问节点"，AP信号覆盖范围内的无线工作站可通过它进行相互通信，无线AP可被视为无线化的交换机。无线路由器是AP与宽带路由器的一种结合体，一般包括了网络地址转换（NAT）协议，可实现无线网络中的Internet连接共享，实现ADSL和小区宽带的无线共享接入。同时大多还具备基本的防火墙或信息包过滤器来防止端口扫描软件和其他针对宽带连接的攻击。同时大多数无线路由器包括一个四端口的以太网转换器，可连接几台有线的PC。

很显然无线路由器的功能更丰富一些，而且与无线AP价差也不大，一般家庭和小型办公环境通常都应该选择无线路由器。但独立的AP在那些需要大量AP来进行大面积覆盖的情况下就比较合适，所有AP通过以太网连接起来并连到独立的无线局域网防火墙，就不需要购买无线路由器了。

四川　龚胜

读者 哥罗问： *我家里有3台电脑，我建了一个小网，平时主要用来玩游戏，有时也通过**ADSL**共享上网，以前上网都一直很顺利，但最近就出问题了，**不仅无法共享上网，而且在单机上网浏览时也感觉速度下降了不少**，请问原因何在？*

答： 近段时间来，很多地方的电信ISP使用特殊的技术来限制用户共享ADSL上网，其基本原理是控制TCP连接并发数目或速率，以及根据用户发出的IP数据包判断是否有NAT网关存在等。一旦发现有用户共享上网，甚至会强制推送页面用户，进行警告，这样不仅限制了用户共享，给大家带来了许多不便，由于其不停扫描会影响网速，造成浏览网页经常要刷新几次。某些网页比较复杂，要调用几个服务器文件时它也当你是共享，导致部分页面不能正常显示。

可试试用下面一些方法对其共享限制加以破解——将所有共享的客户机均安装防火墙，把安全的级别设为最高；把IP配置规则里面所有的允许别人访问本机规则统统取消；禁掉161端口；设法把每台机器的MAC地址改为一样，同时最好使用代理服务器的方式共享上网。但采取以上破解的办法后，会出现QQ不能传送文件、网速减慢等问题，最根本的解决方法是向相关部门投诉，让ISP取消这种对用户正当权益产生侵害的限制。

四川　龚胜

读者 大米爱老鼠问： *我是位数码摄影爱好者，经常带着数码相机外出拍摄，由于存储卡容量有限，常常失去一些拍摄的好机会，因此希望买一个**"数码伴侣"**，但对此类产品不是很了解，希望你能介绍一下选购时主要应注意什么问题？另外请问如何将汽车音响与MP3连接呢？*

答： 首先当然是做工和品质要有保障，不要买价格太便宜的杂牌产品。支持存储卡的种类应尽量多，这样方便你今后更换其他品牌的数码相机。同时接口上一定要支持USB 2.0。其次要注意是否内置了锂电池，以及充一次电后能持续使用的时间。简单易用也是必需的，数码伴侣

断跑出来，想杀进去解决敌方武将，可半路上我方总大将就会先被对方小兵解决，遇到这种情况该怎么办呢？

答： 许昌之战只要满足下列条件就不容易输：第一是杀了袭击前哨基地的许褚，消灭其部队；接着就是解决魏军的第一次增援（只有小兵的那次）。满足这两个条件后，敌小兵的数量就已被大幅度削减。这时候如果还是怕城外我方总大将很危险的话，就把满宠、夏侯惇、曹洪干掉，接着单枪匹马杀入城内，杀光城内大将。

杀入城内后可能不时会出现我方本阵告急的信息，那就跟电脑比看是谁先把对方总大将杀掉吧。当然也可杀到城外几乎都没有敌军后再入城，这是最保险的方法，但必须要将所有抛点兵长杀掉才可以。

所以个人建议的最快流程是：曹真部队、夏侯惇部队、满宠部队、许褚部队、援军100人、入城、司马懿、曹仁（之前就会先遭遇曹操，但我都最后杀曹操；求快的话，可在此阶段直接杀曹操）、曹操。

《魔兽世界》问题集补充

问： *我是学采矿的，有时在小地图上看某处有某种矿石，但跑到该地一看，却发现没有矿可挖，这是怎么回事？是游戏Bug吗？*

答： 这不是游戏的Bug，排除在你到来之前矿已被别人挖走的可能性之后，还有一种可能性：比如你所在地点在某矿洞的上方，而矿石在下面的矿洞里，这时你很难通过显

主要用于数据转存，控制键不应过多，只要具备开机、选定、拷贝3种功能就可以了，而且最好能有液晶屏显示各种状态。在配套硬盘的选择上，建议大家选择耗电尽量小的产品，比如西数的笔记本硬盘，0.5A的电流就能保证正常工作。

将汽车音响与MP3播放器连接，最简单的方法就是买一个无线音频发射器，不需要更改车内任何硬件，直接将收音机调到设定好的频率，就可用汽车音响来欣赏MP3音乐了，十分方便。现在有些MP3播放器甚至内置了无线音频发射功能，是有车一族的好选择。

四川　龚胜

读者 维恩问： *我刚刚下载了几个**HDTV高清晰视频文件**，为什么播放时我只能看到图像，却听不到声音？难道HDTV也不能完全被个人电脑兼容么，哪些是可用于电脑播放的HDTV文件？*

答： 排除你的音频硬件设置的故障的可能，说说在软件方面问题可能出现的问题，比如你的多媒体视频软件没有安装AC3音频解码器，那么HDTV文件中的音频信息就不能被正确识别。因为，HDTV视频文件普遍包括AC3音频数据。解决的方法很简单，下载并安装对应的音频解码器（如AC3 Filter）即可，或者直接安装诸如PowerDVD、Media Player Classic这些多媒体视频播放软件。HDTV格式文件（720P、1080i、1080P）可被符合其播放要求的个人电脑系统所播放，其文件识别特征主要从编码和容量2个角度来观察。首先，HDTV视频目前主要以两类文件的编码方式存在：一类是MPEG-2标准格式压缩，以.tp和.ts为后缀的视频文件；一类是经过WMV-HD标准格式（即微软Windows Media Video High Definition）压缩的视频文件，主要以.wmv、.avi或.mpg结尾，你使用一些特殊的编码查看软件（如GS编码分析器）即可发现相关信息。另外一种识别的方法就是直接看视频文件容量，HDTV格式文件都比较大，以微软720P视频格式的演示影片《终结者2》为例，其播放时间约2分钟，而文件容量就已达到了90MB，以一部约120分钟电影的时间长度来计算，其文件容量也在5GB以上，而同样时间长度的.tp和.ts文件则更高。因此，为了保证HDTV在电脑上的顺利播放，除了必要的显卡声卡配置外，大容量的硬盘存储系统也是很有必要的。

湖南　苏旅

读者 李冰成问： *常看到上网设备需要绑定MAC地址和IP地址，我刚买了一台带路由的ADSL Modem，**请问MAC地址和IP地址有什么不同？为什么要绑定？***

答： MAC地址和IP地址是2个不同的概念。首先，两者的分配权限不同，对于某一网络设备而言（如网卡或路由器），其IP地址基于网络拓扑，在网络连接分配时可变，我们可根据需要给一台主机网络设备指定任意的IP地址，如局域网上的某台计算机既可分配IP地址为192.168.0.2，也可改成192.168.0.3。而仅存储在网络设备的EEPROM中的MAC地址基于制造商，出厂时就已被固定分配好，永远唯一且不能由用户改变。其次，两者的地址长度不同。IP地址为32位（今后会扩充到128位），而MAC地址为48位。再次，两者的寻址协议层不同。IP地址应用于OSI第三层（网络层），而MAC地址应用在OSI第二层（数据链路层）。数据链路层协议可使数据通过MAC地址从一个节点传递到相同链路的另一个节点上，而网络层协议使数据可从一个网络传递到另一个网。因此，为了防止入侵者非法冒用内网更高权限用户IP地址以获得更高权限信息，我们就可将内网的IP地址与MAC地址绑定。这样入侵者即使非法冒用了IP地址，也因MAC地址不匹配而盗用信息失败。而且由于网卡MAC地址的唯一确定性，可根据MAC地址迅速地查出入侵者的相关信息。

湖南　苏旅

示的黄点判断矿到底在哪里。

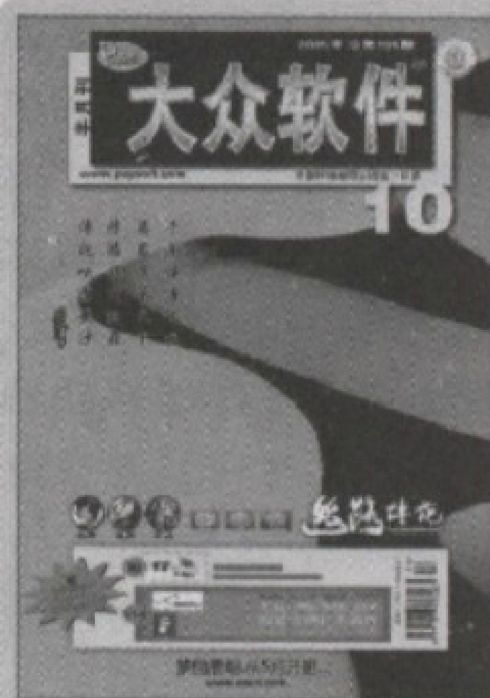
顺便说一下，有时任务有关NPC处在多层建筑的某一层，这时也不太容易通过黄点判断它到底在哪一层，有些时候找起来还是很麻烦的。

问： *我是学附魔的，如果在组队时我要求将打出来的大家不用的装备都给我拆解，这种要求是否合理呢？*

答：《魔兽世界》中物品分配的问题很复杂，也是玩家间产生摩擦的主要导火索，游戏虽设定了多种组队物品分配方式，但问题还是很多。练习附魔的玩家可在组队前提出把大家不用的装备给自己拆解的要求，但队友有不同意的权利，如果队友们都同意，你也最好把分解装备得到的材料立即给队友附魔，这样你既长了技能，队友们也得到好处，一举两得。

问： *组队下副本如何减少拖怪物"火车"情况的发生？应该注意些什么？*

答： 首先有个原则，那就是尽量把怪引过来打，而不要冲过去打，战士的冲锋少用，多用法师的变羊，盗贼的闷棍也不错。其次，术士和猎人要看好自己的宠物，由于游戏在宠物寻路AI上有问题，当你跳下某处悬崖时，宠物一般都会绕个圈子，若在它途经的路上有没清完的怪物，自然就出火车了。再次，法师和术士放AOE（Area Effect Damage，范围攻击魔法），要注意，在一些副本的特殊地形，如剃刀高地的螺旋山，不要把AOE的效果作用到山下或山上，这样也会拖来一群怪物。最后，队伍中最低级玩家的等级不要和副本的怪物平均等级差太多，等级差距越大，怪物作用于此玩家的警戒范围也越大，很容易被发现并引来火车。



网友 yangsi_870322

读了《理想和现实的彼端》，感触很深。不可否认，上世纪六七十年代一个人确实可以做出成功的游戏，但是现在除了FLASH游戏就是天方夜谭了。做游戏团队精神是一个非常重要的因素，就像打CS一样，个人技术再好如果团队意识菜，一样赢不了比赛！

晶合后院 怀念家驹

我最喜欢《网游背后的故事·虚拟富豪》一文，54岁剑侠玩家大马虎，我很敬佩他！

晶合后院 豆豆糖

我觉得关于工业设计的那篇文章写得很好，挺受启发的。

请你点评：针对2005年12期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

“寻找大软同路人”系列活动之

游戏文物大征集启事

1995年，《大众软件》创刊。那时候，我们的电脑游戏平台还在使用DOS的阶段；486还是奢侈品，Voodoo显卡更是珍贵之物。《仙剑奇侠传》刚刚推出，电脑游戏的兴起带给我们青春岁月简单、快乐的回忆……转眼10年光阴，486早已淘汰，DOS也为Windows取代；显卡换了一代又一代，游戏的配置要求更非昔日所比。回顾这10年光阴，你是不是有些感慨唏嘘？是不是还有很多DOS时代的5″软盘扔在床底下？还有手抄的攻略夹在发黄的笔记本中？第一套购买的正版游戏，拥有的第一张游戏海报；关于《大众软件》以及游戏陪伴你成长的岁月中，值得纪念、珍藏的所有物品……

现在，有一个机会让你的这些宝贝重见天日，那就是《大众软件》十周年活动之“游戏文物大征集”！给你的这些宝贝拍张照片，或者将实物寄给我们，配上简短的说明和你的个人资料，你就可参加我们的“游戏文物大征集”活动！采用电子文本的照片请使用JPG格式。来信或者实物请寄：**北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“游戏文物征集”活动收；E-mail：linxiao@popsoft.com.cn。**

参与征集活动的读者都将获得一份《大众软件》十周年活动特别奖，同时还有机会参加“第三届《大众软件》读者调查奖”的抽奖活动。


这些老游戏还记得吗？

『寻找大软同路人』系列活动之读者篇

终生的习惯

经过我们的多方寻找，吴宇皓成了第一位与我们取得联系的“创刊号幸运读者”。一想到记者自己今日与这位读者能够认识，竟是因为十年前的一段渊源，真的是非常感慨。想想看，编辑部内能亲历杂志10年历史的同事，又有几人？

吴宇皓先生现在已过而立之年，现在北京一家大医院的神经内科担任主治医师。他对记者回忆说，自己是1997年参加工作的。最早读《大众软件》第一期的时候，那时还正在上医科大学。那时他买一本叫《GAME集中营》的杂志（后更名为《电子游戏软件》），并因此而造成某种机缘，成了《大众软件》第一期的幸运读者。自那之后的数年中，他几乎一期不落地买全了所有的《大众软件》。当年他最爱玩的游戏是《三国志》系列。

作为《大众软件》的老读者，吴宇皓仍然保持着对电脑应用和娱乐的热情，有时一种热爱的时间长了，也就成了终生的习惯。他现已成家，不过有空还是会玩玩游戏。记者得知吴宇皓最近也在玩《魔兽世界》，他扮演的是暗夜精灵族的德鲁依。可惜当时没来得及问他在哪个服务器。

在短暂的采访结束后，吴宇皓还祝愿刊物越办越好，这也是我们一直的期望。


吴先生的近照

10年 200期 大众软件十年

2005年，来自读者的声音——读者调查进行中

"新浪UC杯"《大众软件》第三届2005年度读者调查活动已经开始了，总额50万元的奖金等着你，你能拿到吗？调查问卷在2005年第10期大软的102页上，调查问卷的答题卡则登在2005年的第10期、第11期大软中所夹的读者咨询卡上。不便信投的读者，也可登录我们的网站www.popsoft.com的网络调查。调查截止日期是2005年6月30日，可要抓紧时间啊。

调查是为了更好了解读者你的需求，为我们办好《大众软件》收集第一手的情报，也得到了读者的热情响应。这不，调查问卷刚发出去，就有了很多热心的反馈，林晓已经拿出一个巨大的箱子准备装答卷了。

北京 王琪

这几年的大软一年比一年华丽，希望大软的质量不会随着外表的华丽而慢慢下降。爱上大软的原因是它很耐看，每一次重看后都能发现新的东西，最后发现原来每篇文章都很吸引人，让人爱不释手。还有，希望大软的书脊上能登出重点文章的题目，这样一看书脊就会回忆起文章来，方便查阅。

湖北 周琨

增加一些数码产品和知识的介绍，如本期的《后像素时代》就介绍得很详细。大软的优点我认为是它的普及知识面广，从电脑的配置到软件制作都有介绍，而且内容也易于理解。我希望在"问题交流"多一些版面，多登关于电脑故障修复的方法。

北京 陈新星

能不能让我们读者去编辑部参与制作一期大软！

湖北 吴昊

我认为目前大软最应加强对网游报道的及时性，以及应用心得方面的实用性，这样才能在网络媒体竞争的情况下活下去。

山东 谭玉昆

建议大软增加最新单机游戏开发、上市动态新闻以及新特性软件的介绍；商业广告要注明商品市场价格。还有，请不要让我拿起剪刀破坏我心爱的大软！当初的仙剑攻略成就了大软创刊的辉煌，10年的发展造就了每一期大软的经典。现在的大软已接近完美，只要抓住现在网游玩家的注意力就能立足于不败之地！现在的网游玩家还有不少是电脑"小白"，连开关机都不会！

山东 卢宏伟

大软今年每期都会赠送一些小东西，这很好。但要避免送一些没有实际意义的"鸡肋"，比如新手卡什么的。如果能送海报贴纸什么的就好了。

甘肃 路承亮

我觉得大软对"中国共享软件"的实用性再加强测评，对"应用心得"的内容量加大，"网罗天下"的内容也应增多。信息量大了自然页码增加，杂志定价也会上去。建议调整到7块钱。

山东 郑洋

能开辟万智牌的专区吗？这样在看网络运用，学软件知识外还可观卡牌风云！

天津 许晨

购买大软已经5年了，大软给我带来的快乐和兴趣不是用语言就可表达的。建议应用心得涉及的应用软件广阔一点，适当增加对国际硬件、软件新品市场的分析介绍。

上海 邵明杰

大软平媒的优势是网络媒体无法相比的。眼睛死盯着显示器不如看纸张上的文字舒服，而且是0辐射的。新闻一定要时效性强，我不想看一个月前的"新闻"。

四川 叶厦柱

要在时效性上和网媒竞争是不理智的，只有在深度和广度上下功夫。以"专题企划"和"专栏评述"为契合点，培养品牌栏目；保持自己的特色，不要被同化，就一定还能维持大软昔日的辉煌。

湖北 赵康

大软网站的首页很杂乱，而且很久没有更新了，这个问题应很好解决一下。

广东 冯志杰

游戏剧场的小说有点像散文，希望多登些生动趣味幽默的游戏小说。

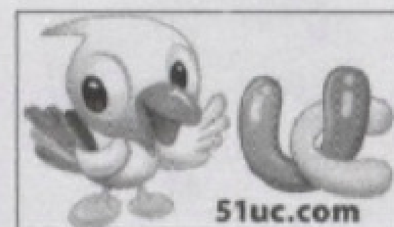
河北 王炜

我认为大软目前应该加强对软件方面，尤其是游戏软件的追踪和深入报道，使读者可把握业界动向及发展趋势。把"新品初评"和"应用心得"按照种类分为硬件、软件、数码、网络几大类，使针对性更强些。还有就是把"在线争锋"中的双周聚焦合并到晶合通讯中去，因为它们都是新闻类。

吉林 楚龙飞

能不能给小编们一人设计一个卡通形象，并采用这些卡通形象编写编辑部的故事？那样既直观又好玩儿。





林晓：这些意见我都记下来了，一定会分门别类提交编辑部讨论的。谢谢大家。对了，大家可把周围朋友或同学的答题卡收在一个信封里，贴个"读者调查"标志寄过来，节约邮费。"读者调查"标志可复印，答题卡亦可。但是，一个人只能填写一次答题卡。《大众软件》官方论坛在"晶合后院"（club.popsoft.com）的杂志专区中，欢迎大家常来做客。

让刺客在你的笔下升华——《天骄II》游戏人物填色活动

活动主办： 目标软件(北京)有限公司　《大众软件》杂志社

活动时间： 2005年6月15日至2005年7月15日

背景介绍

放弃了名誉和地位，隐藏在纷扰乱世阴影中的刺客，完成每一次袭击的任务即是他们与生俱来的宿命。无论是太史公《史记》中令人读来荡气回肠的《刺客列传》，还是众多武侠小说中关于刺客的种种传奇的描写，都为我们勾勒出这些神秘人群的形象。

刺客，作为网络游戏《天骄II》目前最后一个职业，受到了广大玩家的热情期待。这个神秘的职业将在最新的资料片中同广大玩家见面。现在展现在你眼前的就是一幅尚未填色的刺客形象，拿起画笔，发挥创意，让刺客在你的笔下升华！

游戏职业介绍： 刺客

擅长弓箭暗器与机关陷阱，被他们瞄准的猎物绝对无法逃脱。刺客依靠出色的敏捷弥补了防御力的不足，远程攻击的能力以及过人的移动速度使其成为偷袭和游击战的主力部队。刺客行事往往冷酷而不择手段，他们相信为了开创一个强大的盛世，一些牺牲是在所难免的。

使用武器： 暗器、弓弩

参与方法

为图中的刺客形象填入你认为适当的颜色，并邮寄（或电子邮件）至活动有效地址即可。可以复印多份，分别填色，也可扫描后用电脑填色。将完成的文件通过E-mail发送，均可获得评奖机会。（请在画稿上详细填写你的姓名及联系方式）

投稿说明

请将稿件邮寄到： 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部“天骄II刺客填色活动组”收，邮编：100036。或E-mail：linxiao@popsoft.com.cn（请在电子邮件主题处写明：天骄II刺客填色活动）

奖品设置



一等奖1名：奖品为飞利浦535彩屏手机一部

二等奖2名：顶星TM-K8V8主板一块

三等奖3名：纽曼A30 MP3一个

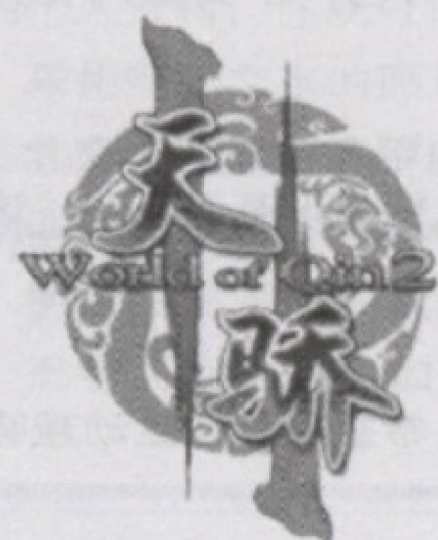


优秀奖10名：《天骄II》游戏签名海报一张

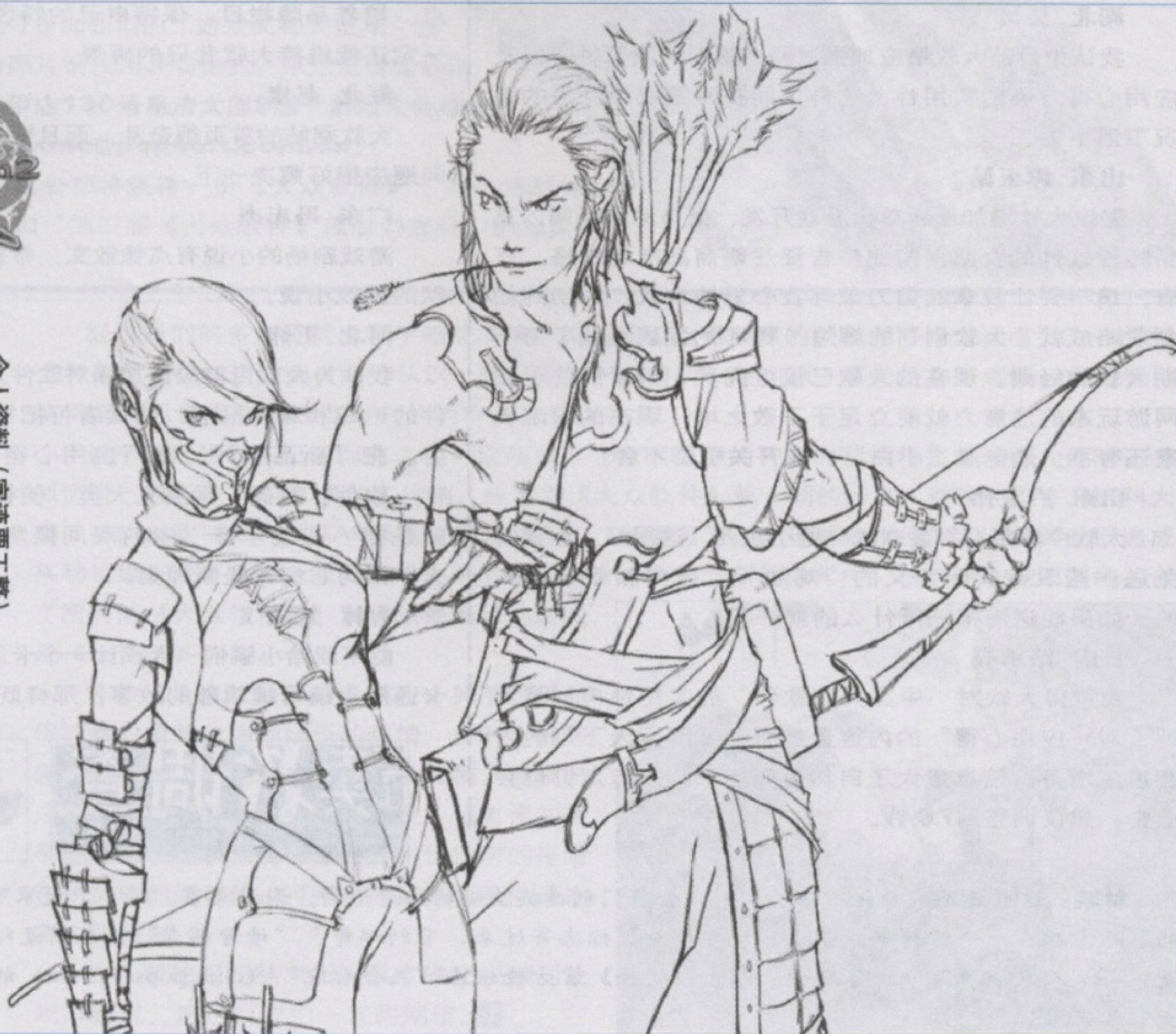
评选办法

此次活动将由目标软件资深美工和大众软件的资深美编共同组成评审组评选，从所有有效投稿中评选出最终获奖作品。

本次活动的最终解释权归目标软件公司、大众软件所有。



个人资料（字迹要工整）
姓名：
年龄：
通信地址：
邮编：
E-mail：



玩“幽灵在线”游戏，赢得惊喜大奖！

游戏说明：

幽灵在线游戏是大众软件和腾讯公司联合推出的一款语音在线场景互动游戏。您可以在紧张刺激的灵界奇幻场景中漫游，可能遭到厉鬼们的袭击，可能在暗室中发现惊人的秘密，也可能在危机时刻转危为安，征服恶魔！在游戏中您将重现“生化危机”中的惊心动魄，体会到另类的刺激享受。

在进行完每次灵界历险后，系统会根据您的表现来测算出您的前世今生，而后上天更会赐予您一件传说中的圣王装备，增强您的实力，使您在下次的灵界历险中更加顺畅。一旦您集齐其中的若干件不同圣王装备，将可兑换到价值不同的超值大奖，还等什么呢？

宝物介绍：

传说中千年之前圣王在圣战中不知所踪，他身上的十件装备也散落在灵界的各个角落，等待着探险者们的寻觅。每件装备都充满了神力，给人以圣洁的祝福，如果集齐了全套装备，更能成为传说中的勇者，迎接圣王的回归。传说中的圣王装备分别是：

头盔	凌虚冠
护臂	麒麟臂
护手	神力护手
护腿	威灵护腿
战靴	火凤靴

铠甲	天皇铠
武器	昊天剑
盾牌	神龙盾
戒指	寒月指环
挂饰	北斗挂日

中奖规则：

1、集齐6件圣王装备（凌虚冠、麒麟臂、神力护手、威灵护腿、火凤靴、天皇铠）的玩家将获得三等奖，价值100元左右的数码产品；
2、集齐8件圣王装备（凌虚冠、麒麟臂、神力护手、威灵护腿、火凤靴、天皇铠、昊天剑、神龙盾）的玩家将获得二等奖，奖品为精美电子表、时尚手机、数码录音笔、高级数码相机、彩色数码打印机等；
3、集齐全部10件圣王装备（凌虚冠、麒麟臂、神力护手、威灵护腿、火凤靴、天皇铠、昊天剑、神龙盾、寒月指环、北斗挂日链）的玩家将获得一等奖，奖品为笔记本电脑一台；
4、用户每兑换一次奖品，所得的全部圣王装备将消失；
5、大众软件将主动联系获得奖品的玩家，并发放到玩家手中；
6、获得一、二等奖的用户领取奖品时需要提供当月拨打移动业务的缴费清单；
7、奖品规格以实际发放为准，页面图片仅供参考；
8、本游戏的中奖规则最终解释权归大众软件杂志社和腾讯科技（深圳）有限公司所有。

参与方法：

玩家用手机随时拨打号码12590881618进行幽灵在线游戏。本号码资费为闲时每分钟收取基本通话费0.15元，忙时每分钟收取基本通话费0.30元（忙时为每日8点－22点，闲时为每日23点－9点），信息费每分钟1元。

客服电话： 0755—83765566

一等奖实例



奖品包括但不仅限于以上产品

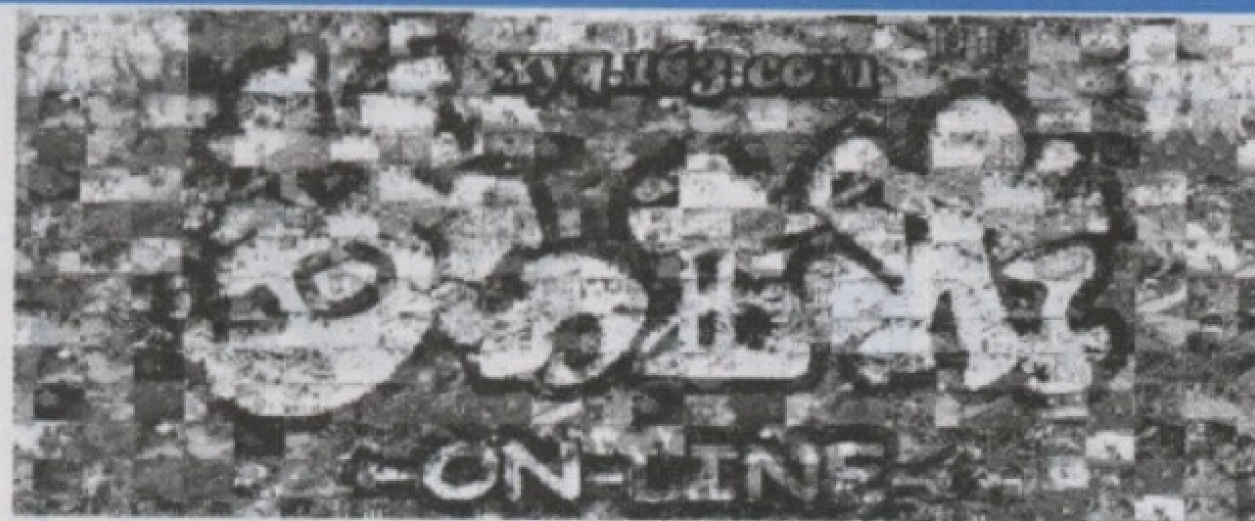
二等奖实例







1.精美电子表 2.时尚手机 3.数码录音笔 4.高级数码相机 5.彩色数码打印机



希望在明天

现在提倡科技以人为本，其实就是说科学的发展应该是为人带来更舒适的生存环境和生活方便等等。在每次《梦幻西游》的更新中都可以看到许多非常不错的新东西，让玩家们游戏起来更加安逸。下面就4月19的一次更新为例让我们看看《梦幻西游》有什么大的变化，虽然这次不是版本升级，但一样更新了许多内容，让大家觉得玩起来更有意思。

结拜系统更新

相信各位玩家们和笔者一样在《梦幻西游》的世界里有许多好朋友，甚至可以说有许多超过了朋友范畴的好兄弟，一直渴望着能成为义结金兰的生死至交。这次结拜系统的更新就为大家带来了全新的冲击，一时之间到处都是喊着今天某某人和某某人结拜了，邀请各位朋友去观看喝酒的。于是，《梦幻西游》的世界里，从此出现了许许多多有着各种独特称谓的金兰兄弟或姐妹，如"金兰之丹灵双缘"、"金兰之混世四猴"、"金兰之月灵五仙"，这些都是非常让人羡慕的，有了感情好的兄弟就赶紧去义结金兰吧。

增加特有装备设置

要知道在《梦幻西游》里极品装备可是非常的抢手，尤其是90级以上的极品装备更是让人激动。但是这些装备却非常难获得，这次的更新中就增添了一个特有装备，为广大玩家提供了一个获得极品装备的机会。玩家在使用道具鉴定装备时，会有一定几率得到特有装备，特有装备的属性将略高于普通装备。特有装备仅供玩家自己使用，不允许被交易、出售，不允许被放入商店，丢弃则消失。



侠义值的出现

侠义值的获得方法：高于60级的玩家为队长，带领15到35级的玩家打比队伍中低等级玩家等级高的明雷或暗雷，可以获得侠义值。侠义值将会优先于善恶值获得，侠义值与善恶值不会同时得到。在任务链过程中允许使用250点侠义值找陆萧然兑换任务所要求的80级装备，当然侠义值的出现让喜欢跑环的高级玩家心动不已，同时也提高了高级玩家带低级玩家的积极性，可以说是一个双赢的最好契机。因为在以前，高级玩家练宝宝的时候根本就不喜欢带低级玩家，但是这次侠义值的出现则改变了这一状况，甚至有高级玩家专门为了刷侠义值去大雁塔和海底这些地方带低级玩家的情况。



自动战斗出现

相信大家都有正开心练级的时候想上WC，或是有重要电话要接等事情，但又不舍得离开的情况。这次更新以后在战斗中的人物指令内增加"自动"功能，点击后可以自动持续50回合的"重复上回合操作"，在MP或暗器不足的情况下不会转换成普通攻击。在点击"自动"按钮后，会弹出一个新界面，可以按其中的"取消自动"按钮来取消自动状态。这个变化为大家带来了福音，像笔者就经常练级正开心的时候着急去WC，可是又怕一走同组的其他玩家因为等待时间过长乱骂人，这次更新的自动功能确实不错。

其他变化

怪物变身卡大家都喜欢，很多时候大家都变成怪物模样带怪物，可是为什么不能变泡泡带泡泡玩呢？现在玩家可以使用POPO金币到长安天台"泡泡使者"处购买变身成泡泡的权利。昨天笔者就看到了一对夫妻都变成了泡泡，然后身后又跟了2只泡泡，看起来非常可爱。

高级玩家一直为洗95级以上的高级宝宝而头疼，当然这次更新了以后就让他们开心了。为了提高高级玩家洗宝宝的机会，在古董商人处将有较小几率出售超级金柳露。要知道洗一个极品的律法女娲或是鬼将都需要不少的超级金柳露，可是以前出的实在太少了，经常看到高级玩家在世界频道、交易频道不停呐喊收购超级金柳露。当然以前学习过10级古董鉴赏的朋友也可以小开心一把，买到超级金柳露以后也可以小赚一把了。调整封妖所要求的队伍人数，由原来的3人调整为2人，这样封妖就比以前容易多了，省得人少了看到妖也封不了。

当然这次更新还有为了平衡各门派很小的改动，以及一些BUG的修正问题，这里就不一一介绍了。看完这次的更新以后，我们有理由相信《梦幻西游》的世界会在网易的不断更新下变得更加吸引人，让我们有更大的动力投入到这个美丽的梦幻世界里去，让我们共同期待《梦幻西游》更多贴心更新的到来吧。

广 告 索 引

企业名称	广告内容	页码
天纵	游戏软件	封面
DELL	笔记本电脑	封底
深圳网域	游戏软件	封三
盛大网络	游戏软件	封二
金山公司	游戏软件	首页
北之辰	游戏软件	2
中国移动	动感地带	3
《大众软件》	活动	4
布卡公司	游戏软件	5
星空娱动	游戏软件	6
新浪	聊天软件	7
盛大网络	游戏软件	9
《大众硬件》	出版物	10
广州网易	游戏软件	11
世模	游戏软件	13
久游网	游戏软件	21
日立	硬盘	25
曼秀雷敦	护肤品	27
明基	显示器	29
华旗资讯	MP3	31
《中国电脑教育报》	出版物	101
昂达	摄像头	103
《电脑爱好者》	出版物	104
宝德网络	游戏软件	105
宏象网络	游戏软件	128
驰讯通	手机下载	143
大众游戏网	活动	145



如何玩转四大职业

《仙界传》压力封测将结束，笔者刚刚把4个职业都玩了个遍，还好来得及把4个职业的特性一一记录下来奉献给玩家。

剑客：

剑客是第一线的攻击者，可使用大部分的武器与防具，除了拥有所有职业中最强壮的身体外，其物理的攻击力与防御力都是佼佼者。

剑客是讲求"力"的职业，体力与腕力是身为一名剑客不可或缺的重要属性，充沛的体力能让你比对手晚点倒下，强大的腕力能让对手早点倒下。虽然钢铁般的体能与耐力是比其它职业占优势的地方，对物理性攻击有着不错的抗压性，但是剑客对于魔法攻击的抵御能力几乎薄得像张纸。那么是否代表剑客对魔法攻击就一筹莫展了呢？倒也未必，在升级时适当调升智力以拉高魔法抗性，而某些装备也能提供智力的加成。不过，若过于专注培育某项属性也会排挤其它属性的发展。

药师：

药师是队伍里不可或缺的疗伤人员，对于一般的攻防也非常拿手，是能攻能守的角色，除了集体回复同伴的状态以及血量外，也是唯一了解复活奥秘的角色。

药师可说是所有职业里最不需担心花上大笔金钱买医疗丹药的人物，所以若是属于"居安思危"或喜欢"自给自足"型的人，在选择职业时药师可说是不二人选。药师除了拥有医疗性质的气功更具有改变目标状态的能耐，他能轻易操纵对手的精神，使对方陷于混乱的地步，也能传播毒素使得对手的生命力不断衰弱。最叫人感到敬畏的是他还能将生命还原，将死者复活，将动弹不得的人得以恢复行动力，不论是处于哪一种状态，都能重新回到最佳的情况。

药师在物理攻击和特技攻击的能力上稍逊于剑客及仙道，对于一支队伍帮助的重心还是突显在增加团队的存活力上，他在某些情形下可以单独作战，但终究无法面对一大群敌人的围剿，药师的角色定位在于他强大的医疗技能和令对手抓狂的状态攻击。药师的状态型特技是他最强有力的威胁手段，在战斗中他能通过这些奇奇怪怪的能力，叫对手吃足苦头，甚至能不费吹灰之力叫对手毫无反击的机会。

药师在属性要求上有些文武兼备的特性，智力虽然不用像仙道那样狂加，但若过于忽略，极容易在面对强敌时耗光自己的法力，而对手却还没死。体力也不能过于大意，若是生命力不高，挨不起两下子马上挂了，又怎能去处理队伍中的伤员呢？

谋士：

谋士最宝贵的资产在于身处战场上发挥卓越的指挥才能，划奇谋出奇计，以寡敌众。只要运用阵形得当，将能大幅提升团队的战斗能力与续战能力，不过本身的攻防能力较弱。谋士不像剑客及仙道，具备独自在原野中生存的本领，他没有很强的攻击力，也没有高超的防御力，更没有强力的法术，但是，谋士却是一个完整的队伍中不可缺少的角色，因为经过谋士摆设的阵法往往能使团队战力提升许多，增加队伍的实力。

由于谋士的体质与别人不同，在战斗中最好是置于后排，所以武器自然是以长距离攻击的弓或飞刀为佳，由于谋士需要快速在战斗开始前即布好阵形，在升级点数的分配上，建议还是以速度与智力为主，速度不够的话，阵眼无法启动效果，阵法在战斗中使用是很耗法力的，如果法力不足的话，阵法的效力自然也不会持久哦！初期的谋士由于没有自行在野外与众多魔物周旋的能力，与人结伴同行似乎是最佳的选择，一来可以有人相互照料，二来可以藉由阵法提升队伍战力。

仙道：

仙道最适合担任后方火力支持者，利用各式符咒来驱动仙术，可使用多项属性的仙术攻击，本身的物理攻防能力虽差，但在强大的术法攻击下，多少弥补了这方面能力的不足。仙道和剑客一样拥有独立生存的本领，但是由于自身的防御力较弱，则会平白徒增许多不必要的危险，如果想要在仙界传世界中悠游自在地与敌人周旋，最好还是多找几名帮手。仙道的法术攻击是其唯一的利器，如非必要别试图去使用仙道的物理攻击，因为那将不会对敌人造成太大威胁。

仙道由于在体质上与其它职业的不同，手持武器自然不需要是以攻击力为主的了，毕竟战斗中肉搏的事是由剑客去处理的，而身上的防具自然也是以布袍为主了。因为仙道的智力才是重点，一位没有智力的仙道形同废物，所以升级点数自然以智力为主。神仙的升级对仙道具有绝对的影响，愈强的神仙会拥有愈多的高阶法术。

另外在五行属性方面，由于仙道的法术来源是大自然五行的力量，自然五行间的相克是必需要了解的，金克木，木克土，土克水，水克火，火克金，如果金属性的仙道使用金属性的法术去攻击木属性的敌人，那么威力可是相当惊人的呢！



昂达eyebob™游戏摄像头



风靡全球的新型游戏摄像头终于登陆PC 昂达正式发售Eyebob视频互动游戏系统



什么是昂达爱波比（Eyebob）游戏摄像头?

昂达爱波比游戏摄像头终于发售了。游戏摄像头是最近风靡欧美的全新游戏平台，主要原理是利用高配置的摄像头作为视频捕捉源，再结合先进计算机图像捕捉技术，将玩家的一举一动记录下来输入电脑，与电脑游戏里的场景进行实时互动，成为健康有趣的新型互动游戏。昂达爱波比游戏摄像头可以使你完全抛开传统的鼠标键盘等输入设备，只要运动起来，就能进行有趣的互动游戏了。

目前这种健康有趣的游戏摄像头在欧美日韩等地都引起了轰动，相应的游戏摄像头和配套游戏仅欧洲在四个月内就售出了两百万套。不过，这些游戏摄像头和软件都只能在电视游戏机上运行，且价格昂贵。昂达爱波比摄像头使中国用户可以马上轻松体验互动视频游戏。



打狼高手： 有狼、狐狸、兔子和羊四个角色，兔子和羊不能打，其他的打中加分，同时还会有宝物出现



《下楼梯》



《雷霆战机》



《快乐清洁工》



《顶足球》

动起来!体验新奇健康互动视频游戏

亲历亲为与游戏里的角色展开互动，这在以前或许只是你的一个梦想，现在只要您拥有了爱波比，这一切就伸手可及。只要空间允许，您就可以呼朋唤友，利用爱波比在您的电脑屏幕前展开一场奇妙的冒险之旅，或者在电脑上来一场拳击赛，想想看，那是多么有意思！从此，摄像头不再只是一个聊天时可有可无的工具，它更是一个玩游戏时的必备装备。随着昂达爱波比摄像头一同上市的互动视频游戏，首批一共有6个，分别是《快乐清洁工》、《雷霆战机》、《下楼梯》、《顶足球》、《打狼高手》、《功夫小子》。昂达将随后陆续推出多款该系列的游戏，以此类互动游戏为核心，除了满足您常规的视频聊天、视频会议外，还可以带给您全新的视频游戏娱乐体验。请您抛开鼠标键盘，舒展您的身体，来一次全新的体验吧。现在，极具娱乐性的爱波比游戏摄像头仅售199元，还附送6款互动游戏。

看真人游戏视频，送您爱波比（Eyebob）游戏摄像头

5月1日至6月15日登陆WWW.ONDA.CN看真人游戏视频，回答相关问题，即可参加每日赠送一台爱波比游戏摄像头的抽奖，第一天参加者可获得45次中奖机会，越早看视频获得越多中奖机会

免费试用：30天内使用不满意无条件退货

活动时间：5月10日至6月15日

广州、沈阳、成都、北京、武汉五地用户可在指定专卖店免费试用爱波比游戏摄像头，还可享受9折优惠。30天内使用不满意可无条件退货 **详情请浏览http://www.onda.cn查询参加此次免费试用活动指定专卖店信息**



除了游戏功能外，爱波比还是一款强大的网络摄像头，因为它采用了**顶级中星微301系列视频处理器**

强大的中星微301系列视频处理器使得爱波比有着更低的CPU占用率，(中星微301系列处理器CPU资源占用率仅在10～20%左右，而很多二线厂商芯片高达60%),能让你在视频聊天时保证系统的流畅运行；原装高清晰五玻璃透镜配合顶级的美光COMS传感器能够在各种光源下准确还原物像。

广告代码:KOC5061 看广告，赢千元大奖！凭此广告代码登录http://www.on-data.com/reg注册昂达会员，既可参加每月抽奖！另可在网上商城购买炫音MP3时享受10元的折扣。奖品多多，请速行动！

*广告、图片、技术参数、规格请以实物为准，昂达保留本广告最终解释权

《电脑爱好者合订本》2005(上)

“她”有什么新变化：

全部文章量增加50%……
收录《数码》杂志经典实用文章……
收录《电脑高手——Office》杂志经典实用文章……
所有的小技巧、小问答都有目录，可供检索……



文章的关键词检索升级到“3.0版”……
编辑反复斟酌的附录选题全部为实用电脑操作技术讲解……
配套光盘收录软件厂商提供的诸多大型软件试用……
配套光盘收录“中国共享软件注册中心”评选的中国优秀共享软件……
配套光盘收录大量优秀免费工具……
多达5本的电子书……
精选的多媒体教程……

专题导读



前言

辰烽和答笛同志是大众软件的编辑和记者，二三十岁，为了帮助中国的玩家了解世界，受大众软件编辑部的派遣，不远万里，来到美国。今年5月到洛杉矶，马上奔赴E3现场。两个中国人，意气风发，没日没夜，不吃不喝，把美国人民的展场当成自己的家，这是什么原因呢？这是因为他们对游戏有着无限的爱，对游戏工作有着无限的痴迷，这是每一个大众软件人所共有的特征。

仅以此专题献给对游戏有着同样无限的爱的中国玩家。

标题图片拍摄于正式展会前一天，略显冷清。24小时后，这里将成为人头攒动的游戏乐土……

WHERE BUSINESS GETS FUN 2005



浮出水面

■ 策划 本刊编辑部

现场报道 大众软件美国E3报道小组

5月16日 北京：多云 上海：多云 洛杉矶：多云

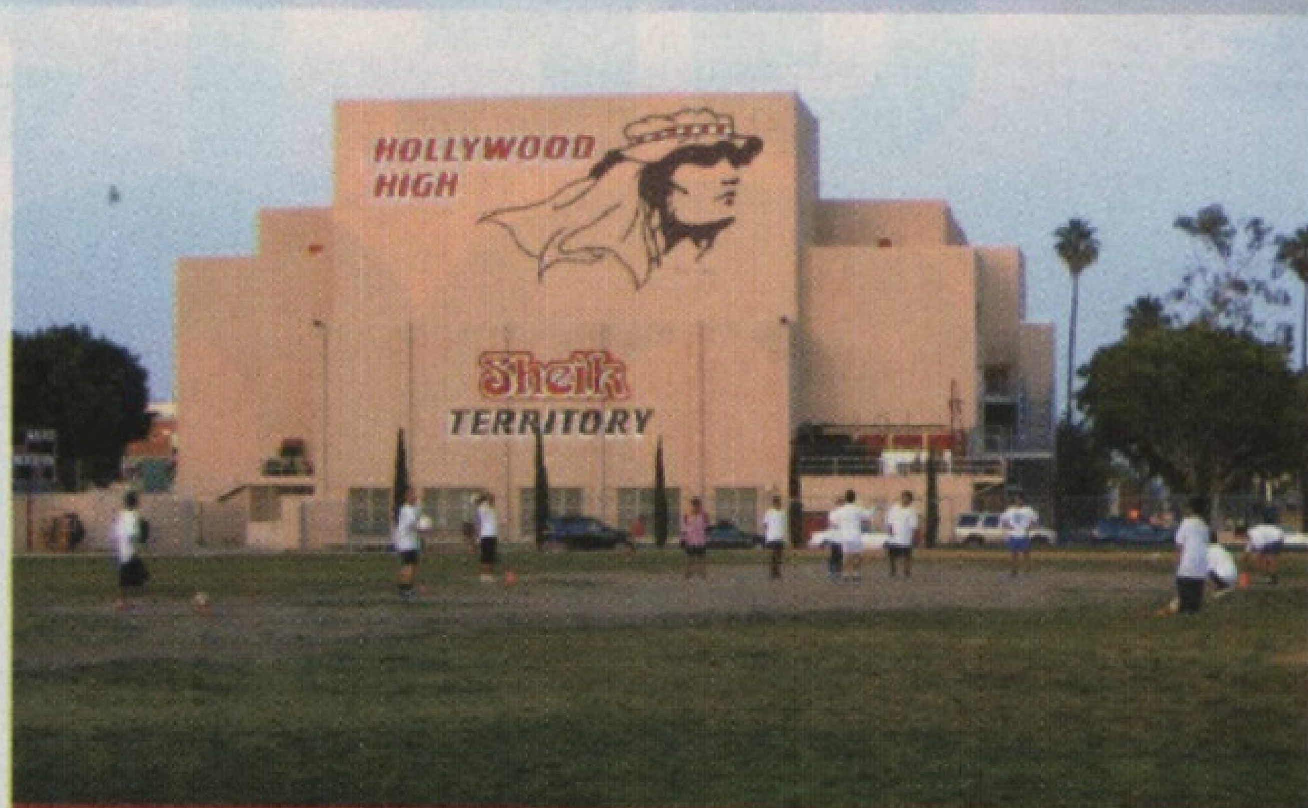
2005年5月16日，是我们人生中度过的时间最漫长，空间最辽远的一天。东方航空公司的班机，带着我们从太平洋西岸最大的城市（上海）出发，抵达太平洋东岸最大的城市（洛杉矶）。

不知是什么原因，这次赴美签证比前2年容易了许多。站在洛杉矶机场入关通道前，眼见一队队中国人排起的长龙。如此这等气势造成的直接后果就是洛杉矶的Hotel和Motel（汽车旅馆）价格飙升，几乎达到奇货可居的地步。当年黑暗、生铁下了飞机直接去洛杉矶会展中心（LA Convention Center）附近找旅店毫不费力，市中心（Downtown）的普通旅馆双人间每天价格不过3、40美元。而当辰烽与答笛如法炮制前人经验时，却遭遇了前所未有的尴尬——整个市中心的酒店几乎全部爆满，个别“幸存者”在展会期间的要价居然高达199美元。幸好有一位热心的留学生朋友闻讯从数十公里外的“橙县”赶来，边开车带着我们在洛杉矶国际机场周围的高速公路上绕圈，边用手机联系远离市中心的周边区域的酒店，几经周折终于订到了好莱坞区附近的一所Motel。体验过“洛杉矶特色”的堵车高速路，三个小时后又累又饿的我们终于辗转来到了位于好莱坞山附近的Motel 6连锁旅馆，洗把脸下楼拐个弯，俨然发现自己已站在举世闻名的好莱坞“星光大道”上……

北京、上海、洛杉矶，一天之内步履三大城市的土地，飞行距离超过13000公里，飞行时间达到14个小时（包括上海转机）；5月16日这一天我们度过了39个小时。



巨大机翼滑过云海，带我们穿越时空



在好莱坞中心的体育场上，美国小孩开始迷上了足球



好莱坞“星光大道”上也有登月宇航员阿姆斯特朗的名字

还未走下飞机，就感到了迪士尼的气息





中国大戏院门口星光闪动



好莱坞的麦当劳里都充满电影文化的氛围

5月17日 洛杉矶：晴


洛杉矶会展中心，E3的标志似曾相识


中国新闻出版总署音像电子和网络出版管理司寇晓伟副司长回答外国记者提问



E3，我们来了


路向何方？

也许是为欢迎我们这些远道而来的客人，今天的洛杉矶艳阳高照，晴空万里。昨天身穿长袖T恤尚有些许寒意，不料今日却有酷暑之感，加上身负数码相机、数码摄像机、笔记本电脑，以及《大众软件》杂志若干（媒体中心注册必备），未到会场已是大汗淋漓，热身之迅速超乎预料。来到媒体中心注册，注册完毕后想进展厅，却被一强壮（或为肥胖）辰烽数倍的黑人大妈拦下，得知明天才能进入展区。今天，在会展中心的406报告厅中国人民共和国新闻出版总署音像电子和网络出版管理司寇晓伟副司长发表了关于中国打击盗版和私服外挂行为和北美出版商的产品在中国被批准上市的手续的演讲；之后即被各国厂商及媒体所包围。午饭期间，又先后遇到九城、微软、奥博尼等企业熟人。



Q4的意外显身，使我们异常兴奋，但要打探秘密情报，看来还要再等一天了


美国机场的公用电话，可以直接使用信用卡，并拨号上网

E3纪念品专卖店已经开张

美国人的商业头脑确实发达，只有这一种T恤标有2005的字样



5月18日 洛杉矶 晴

从昨夜到今天凌晨我们一直处于大战之前的状态，紧张与兴奋绞和在一起。我们首先确定了一套自以为完备的方案，准备一早先到媒体中心上网，给国内发回图片，然后再将笔记本电脑等物品寄存在媒体中心的储物箱中。不想早上一到，就被打了当头一棒，媒体中心大门紧闭，又一位黑人大妈告知各国媒体，原因竟然是媒体中心停电。



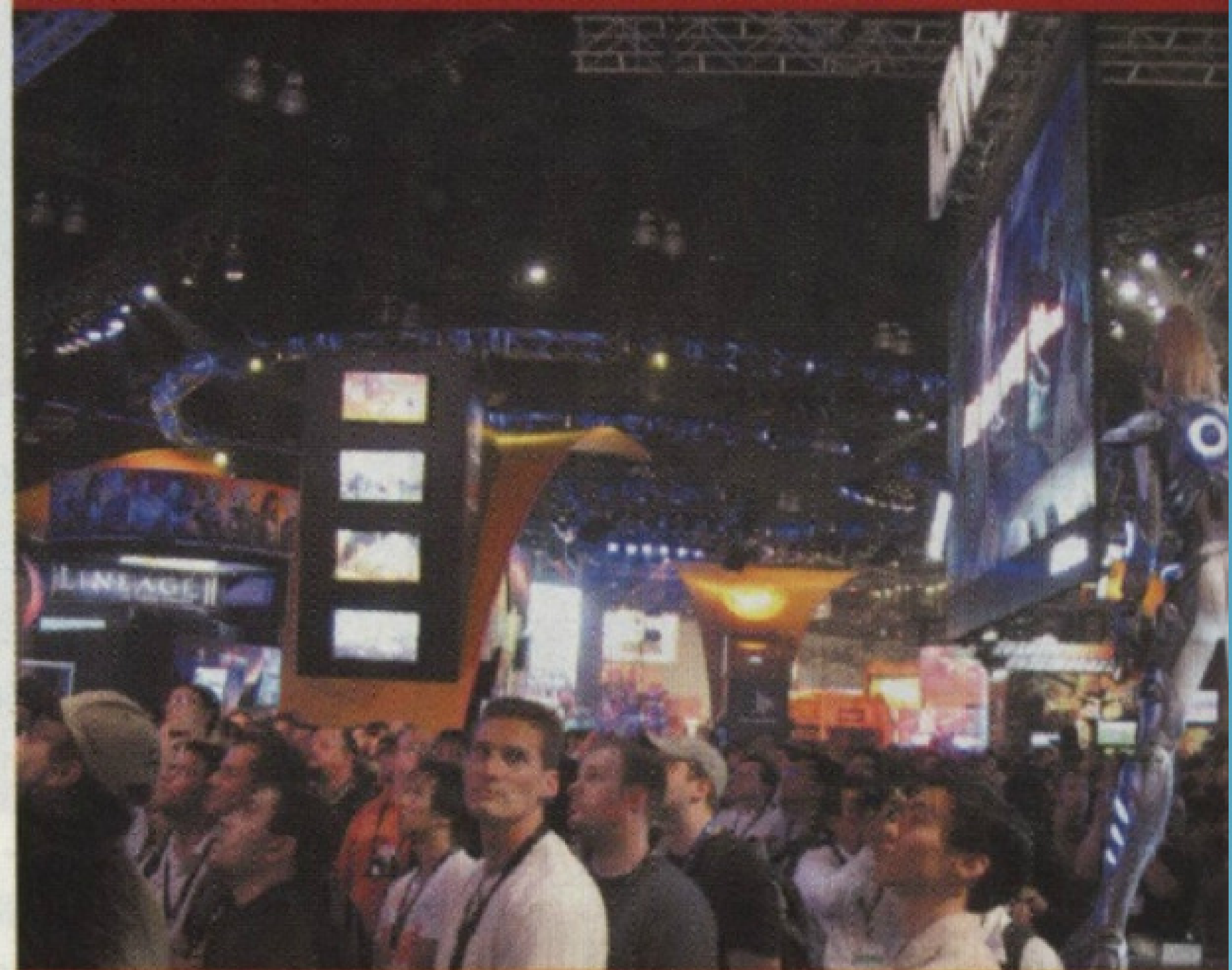
于是，带着沉重的行囊（笔记本、数码相机、摄像机、杂志、签名册等等等）开始了第一天的征程。

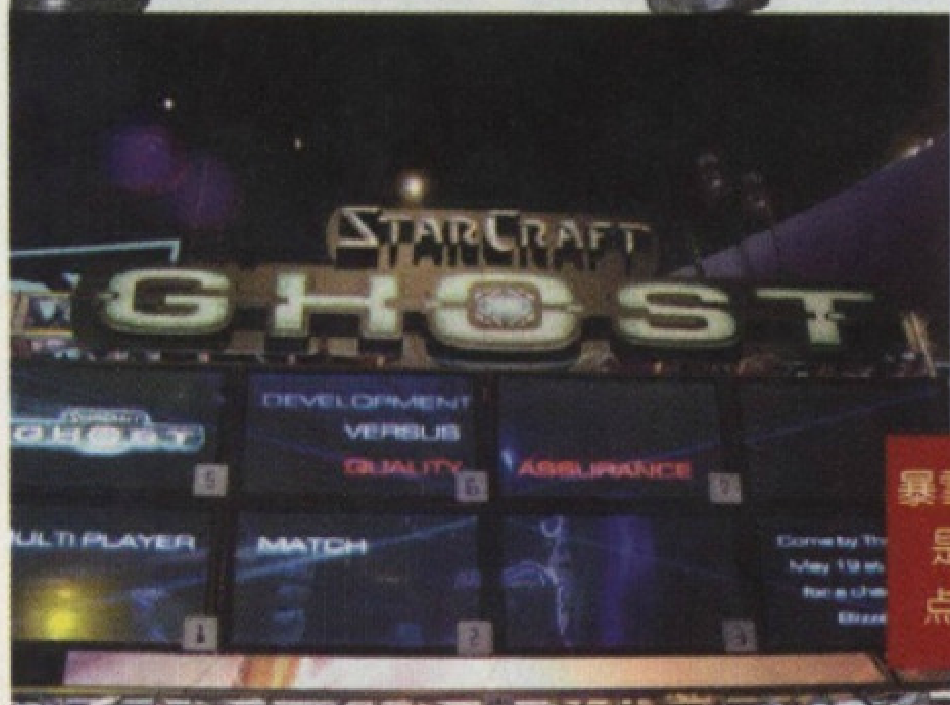
第一天的E3，给我们的最大感受就是人多，而且不似国内某些展会那种虚假繁荣。普通观众在洛杉矶会展中心外的街道上都排起了长龙（见右图）。在美国这种街上很少见到交警的地方，会展中心的路口居然有3个警察在疏导车辆。

在Kentia Hall我们最大的发现并不是游戏，而是发现还有不少来自国内制作硬件的无名厂商在这里参展。如来自广州做跳舞毯控制器的，可以在跳舞毯上打拳，踢腿，既能打格斗游戏（详情待资料整理）。在这里也看到一些新奇的东西，比如光盘修复器、专为FPS游戏设计的手枪形光电鼠标等，答笛见了非常开心。



洛杉矶会展中心外即将入场的观众

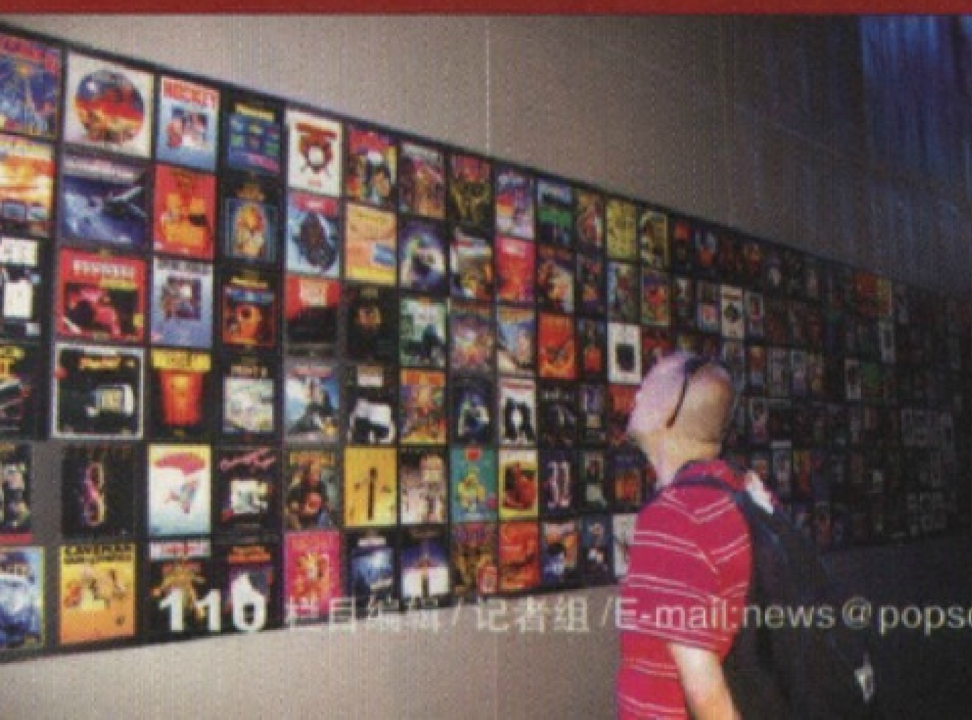

展厅内人气极为旺盛



暴雪的《星际争霸:幽灵》是本次这展会的一大热点，可惜目前没有PC版


光荣展台，欧美人异常喜欢这个调调

EA展示了其历年来的产品包装



中国台湾省厂商集体组团参加



中国香港厂商也是集体组团参加



E3的人

E3的ShowGirl绝对要看，但可看的缺决不仅仅是这些。



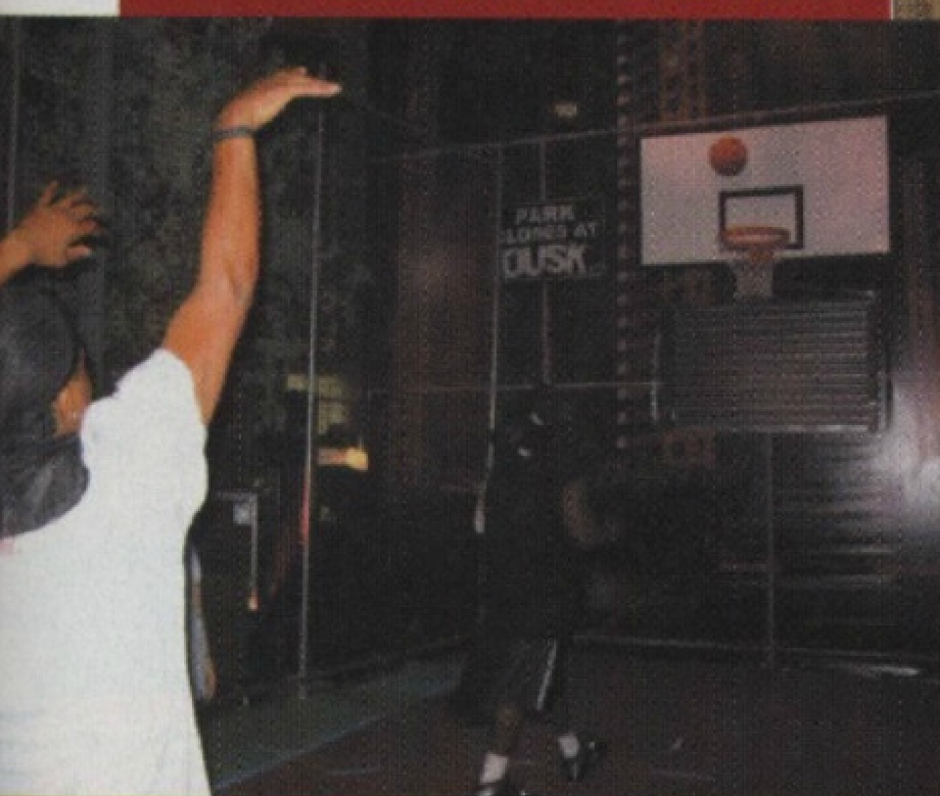
国内已经过季的跳舞毯，深受老外欢迎



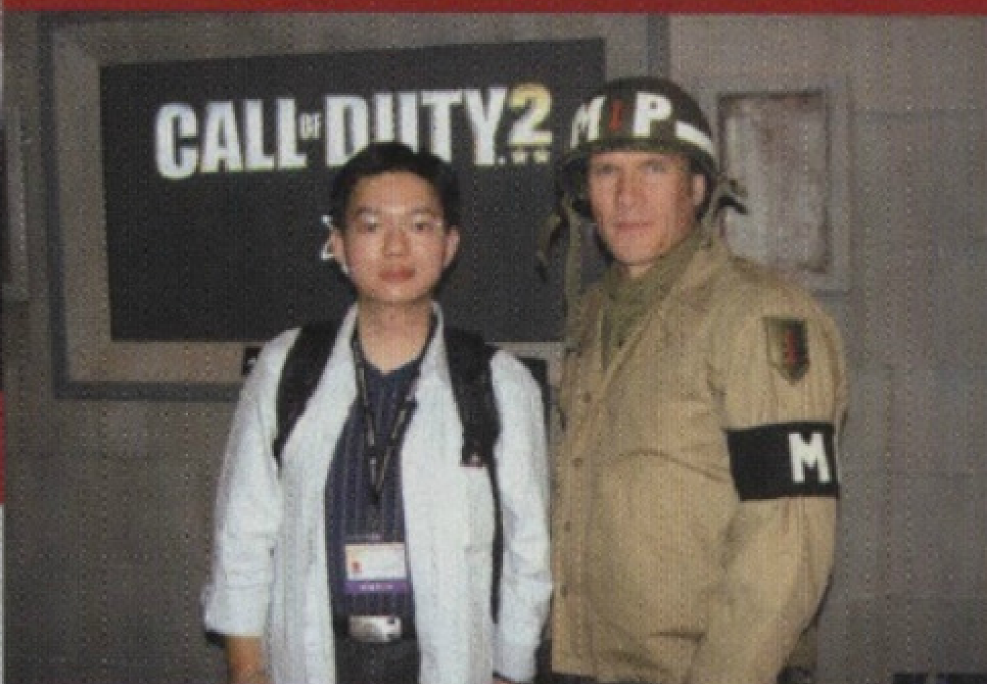
在喧闹的展厅中如此悠然生活，需要很强的定力

一步步進入EQ II 東方版的冒險世界

一度被炒得沸沸扬扬的林志玲现身E3，实际是一段视频录像

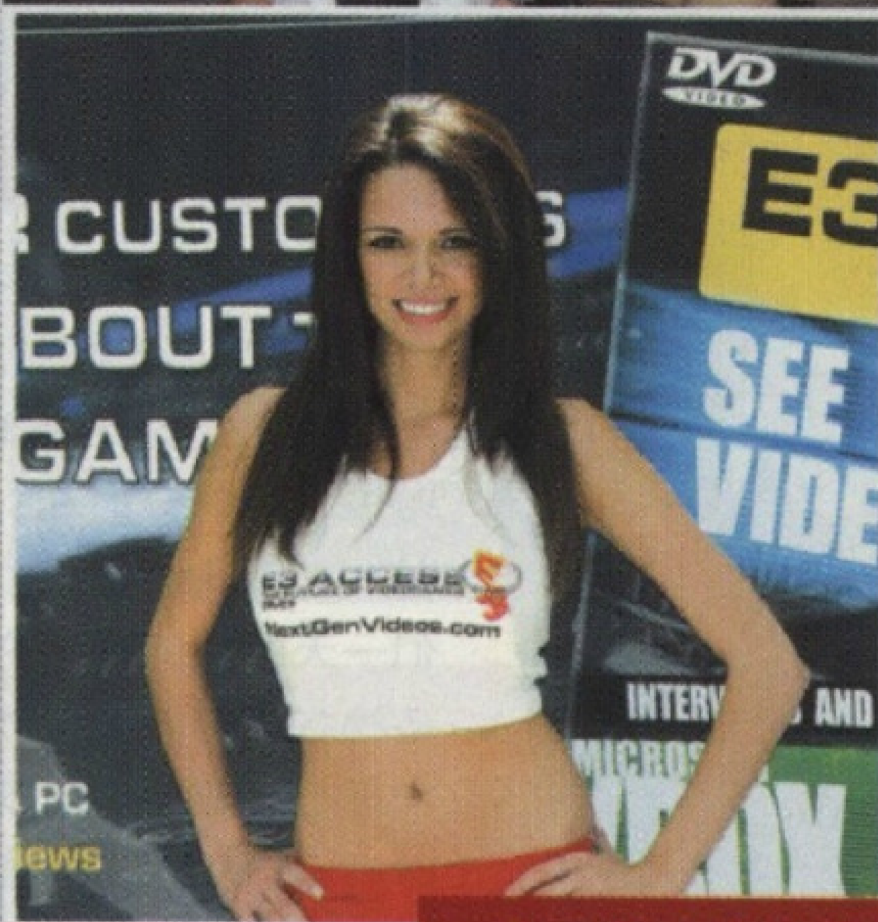


UBI展区专门开辟出的篮球场。他们的技术很高哟！



这可不是哪个厂商的雇员，只是参观的玩家。是不是很意外







这就是中国香港展区的ShowGirl



在美国，路口很少有警察指挥交通。会展中心前的这个路口却有3个警察，可见E3的影响之大

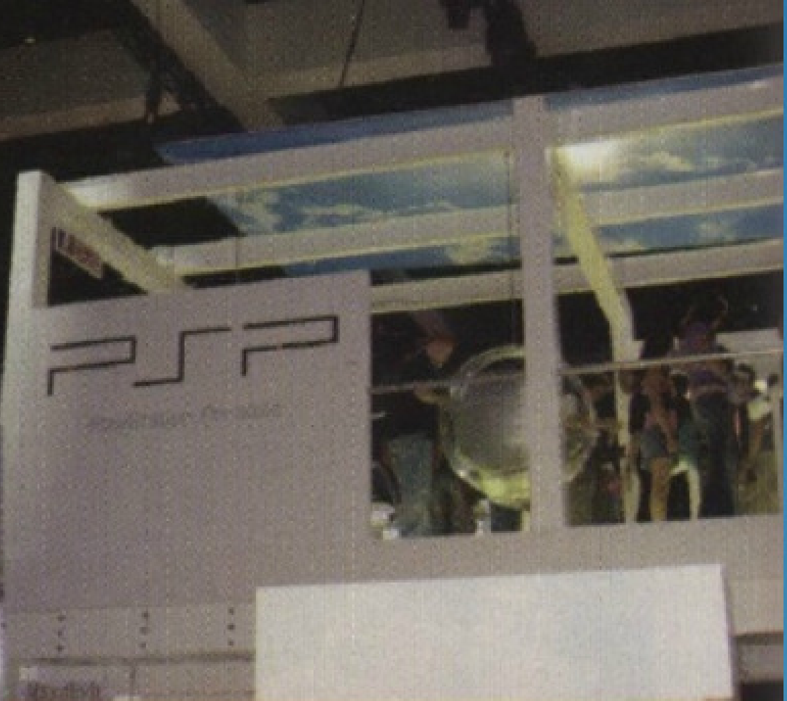
一般展台ShowGirl就3、4个人。来自我国天晴数码（网龙）公司的展台，一亮相就是10个人的大手笔



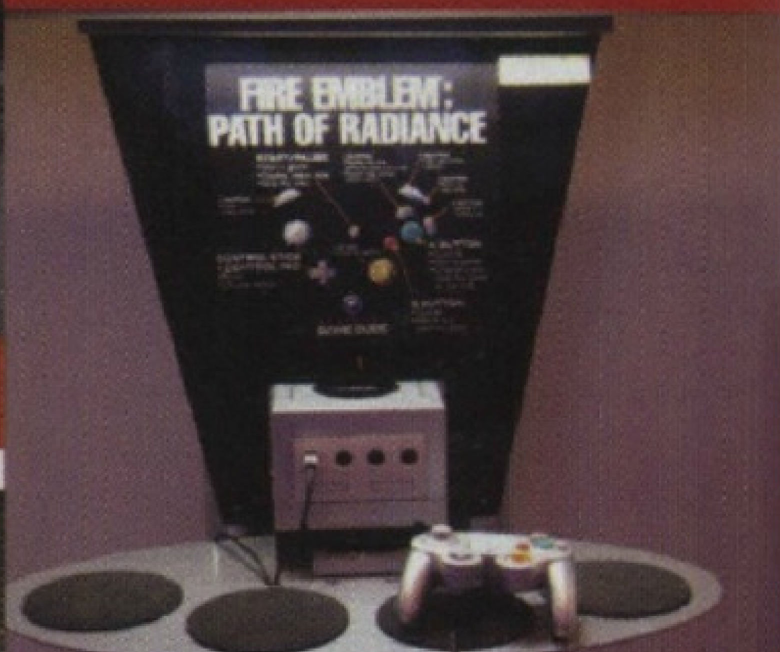
5月19日 洛杉矶 晴


坐在水晶的半蛋壳中试玩PSP


这是SONY的PS2试玩区

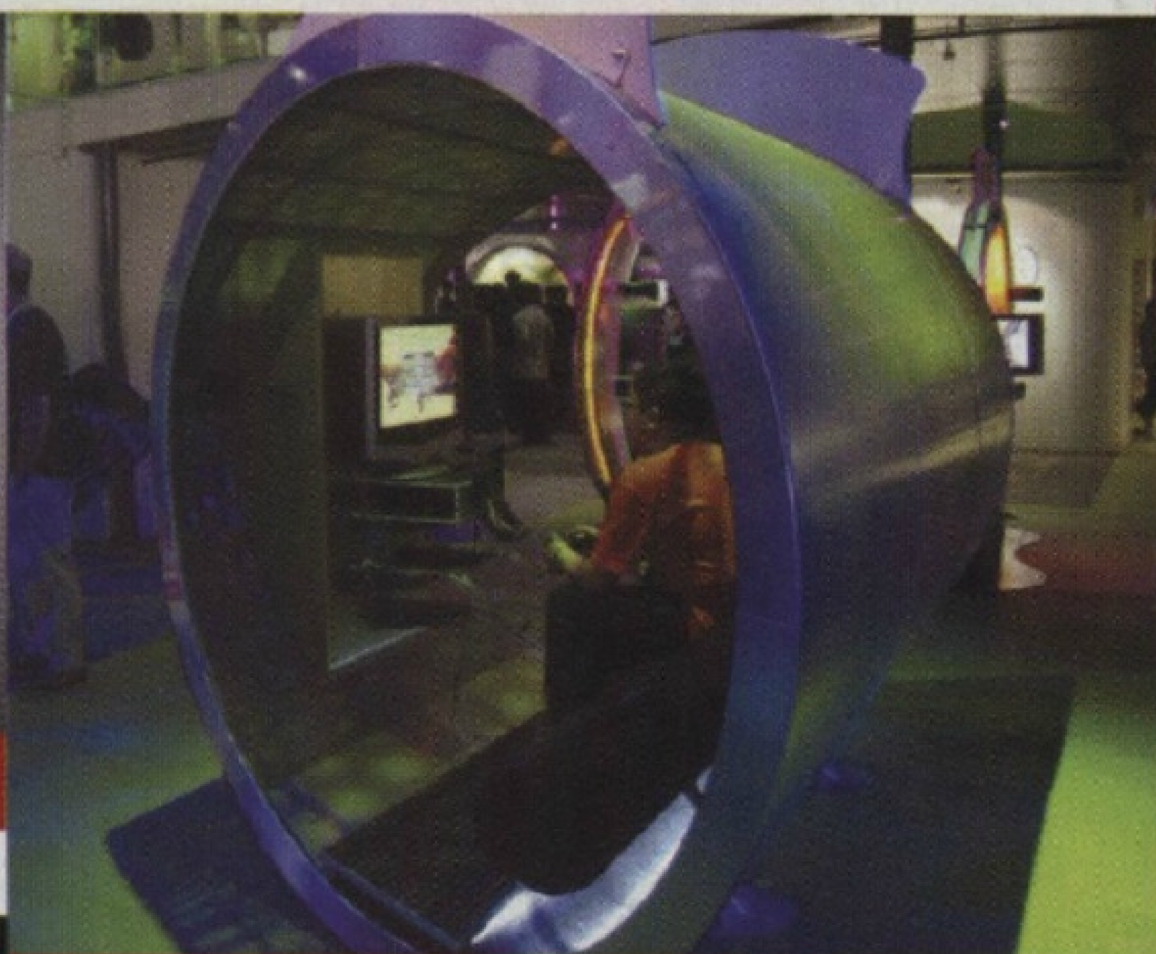


SONY的PSP展区，规模宏大



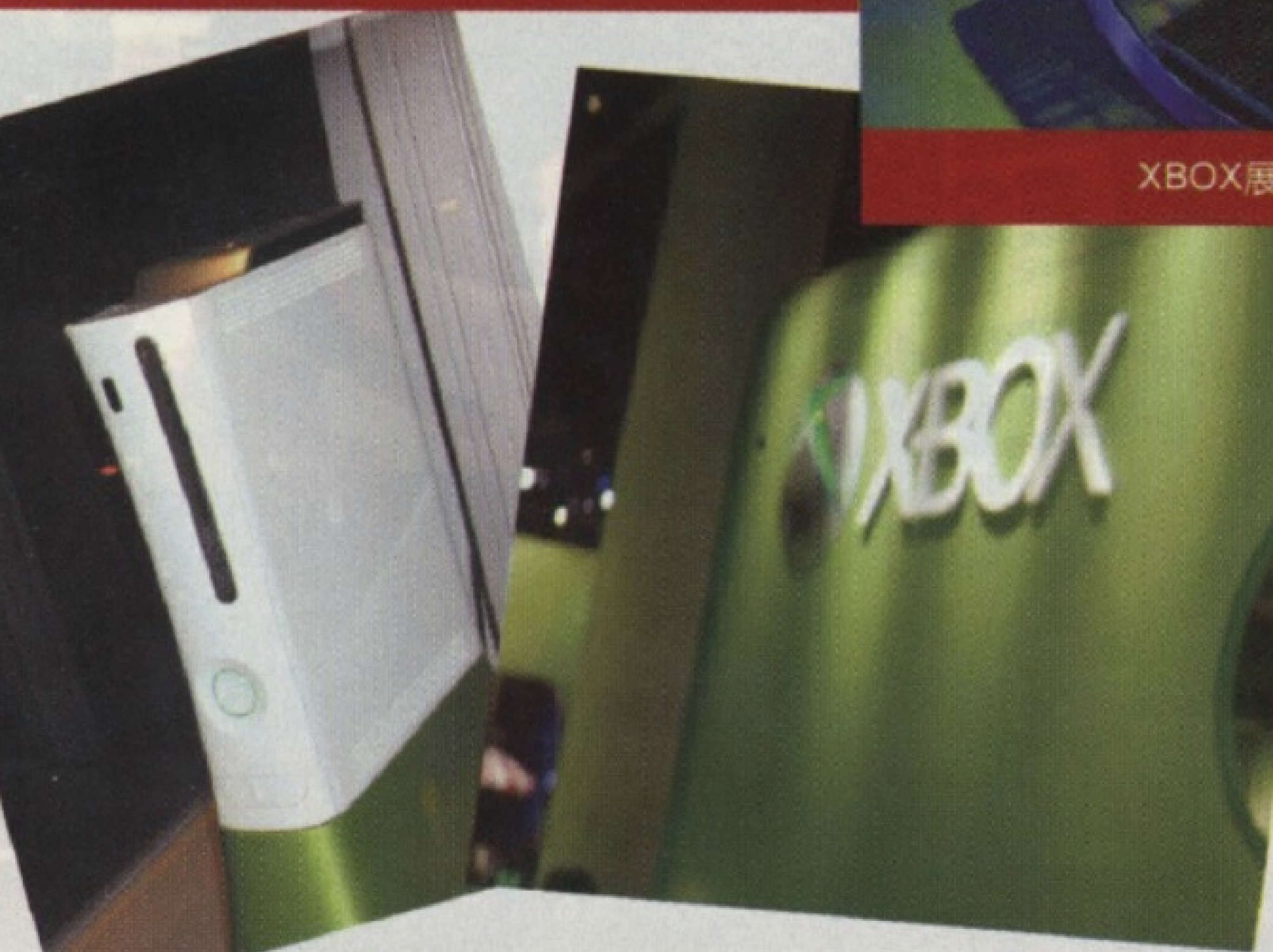
任天堂GameCube试玩区


传说中的XBOX360，被锁在柜子中


XBOX展区中的个人试玩房间



任天堂GAMEBOY micro



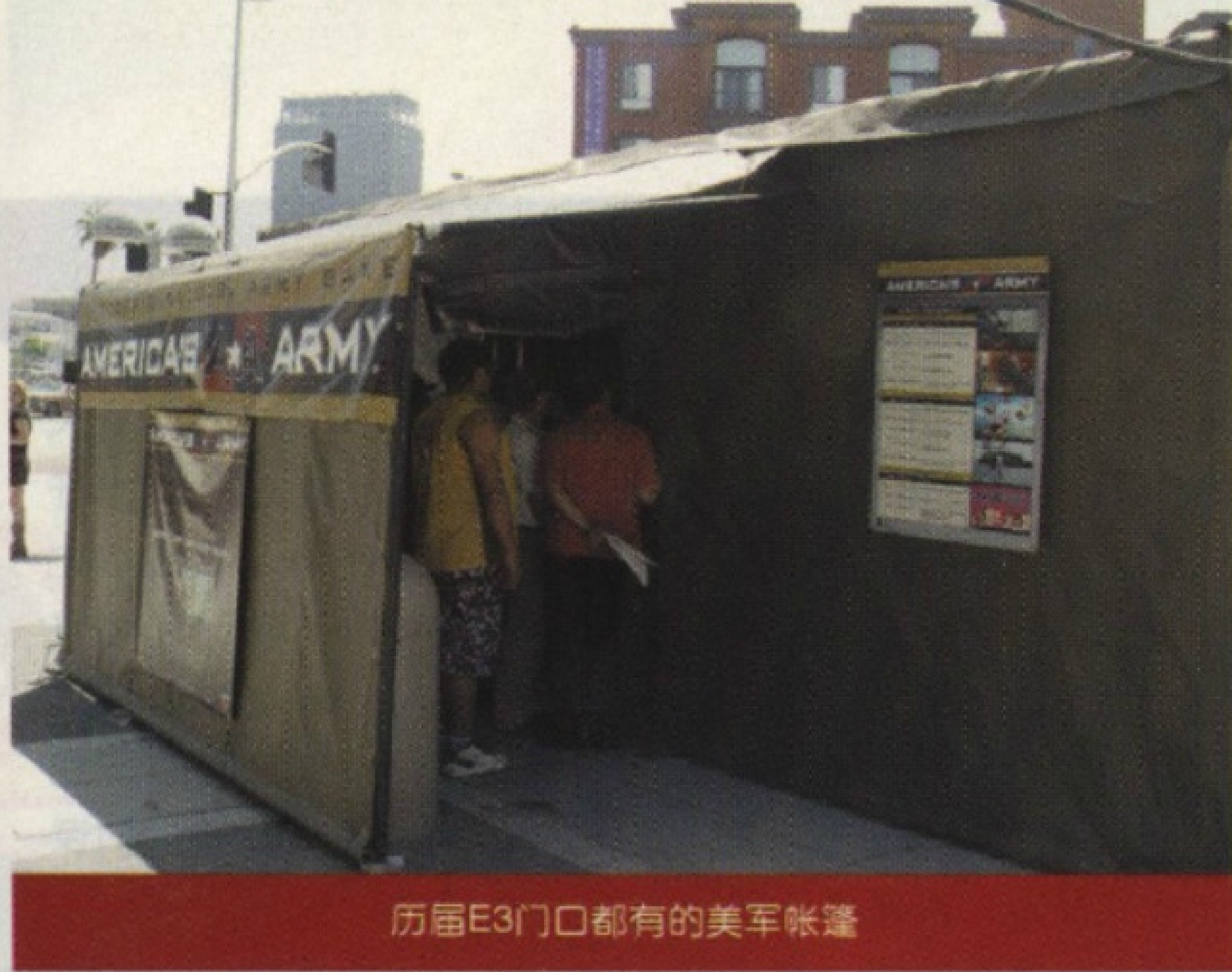
我们从美国太平洋时间的19日凌晨（北京时间19日15点）开始不断收到厂商的电话预约，一直持续到凌晨2点，厂商们的执着真是令人感动。从上午到达开始，我们两位记者时分时和，先后为光荣、SanDisk、游戏橘子、ATI、SOE公司的主创、CEO等做了专访。几乎耗掉了我们一天的时间。单论专访大约都不超过30分钟，但是总有各种各样的问题，严重影响了我们的原定计划，不得不多次进行调整。往年在E3上完全以我们自己采访为主，尚感时间紧迫，现在随着交流增加，越来越多的厂商在展会上开起了发布会，纷纷热情邀请，大大影响采访行程。



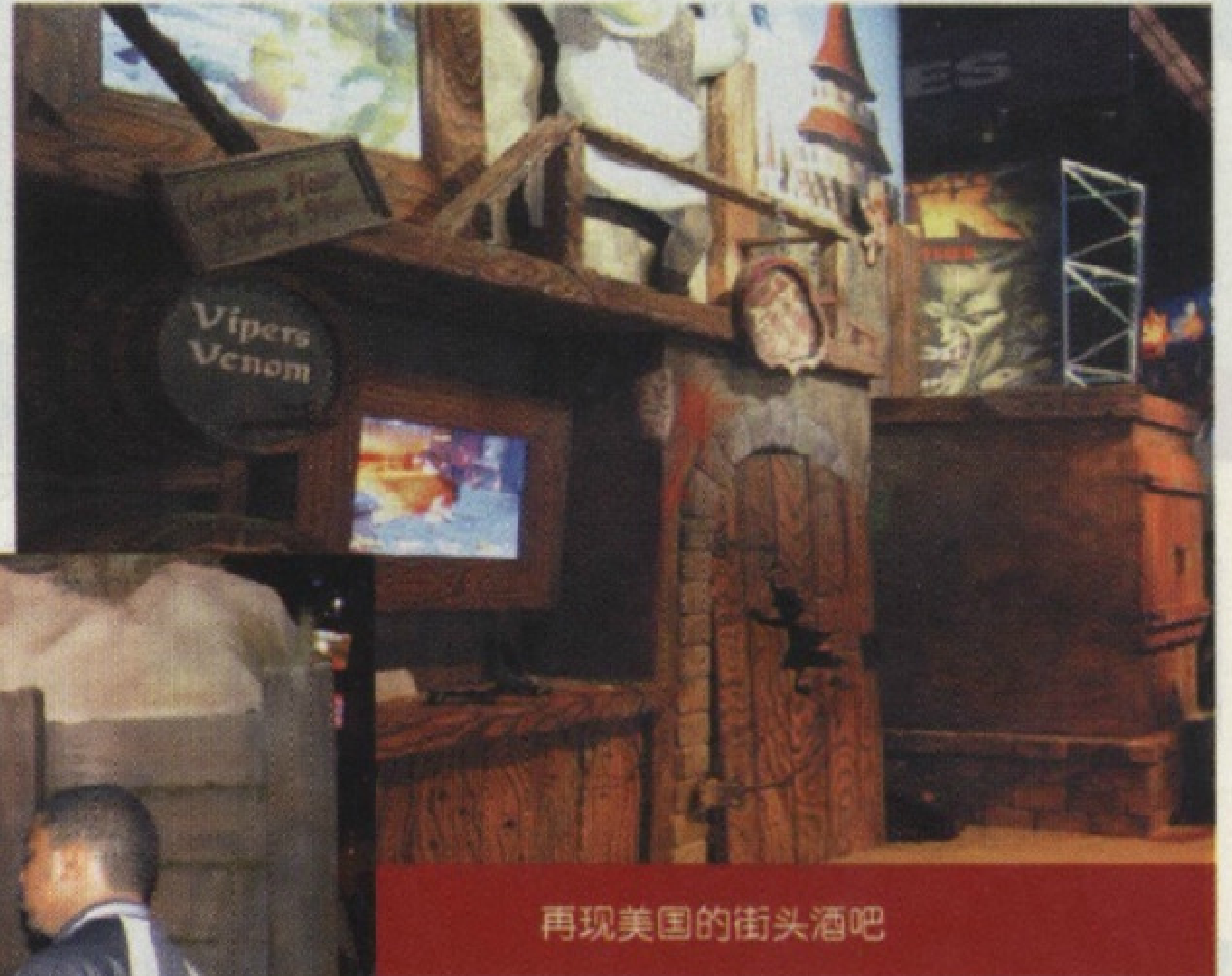
E3中居然有一个游戏机发展史的展台，很多机型已经很难见到

E3的房

E3的很多展台都搭建了各种各样的房子，可谓E3房展大观。

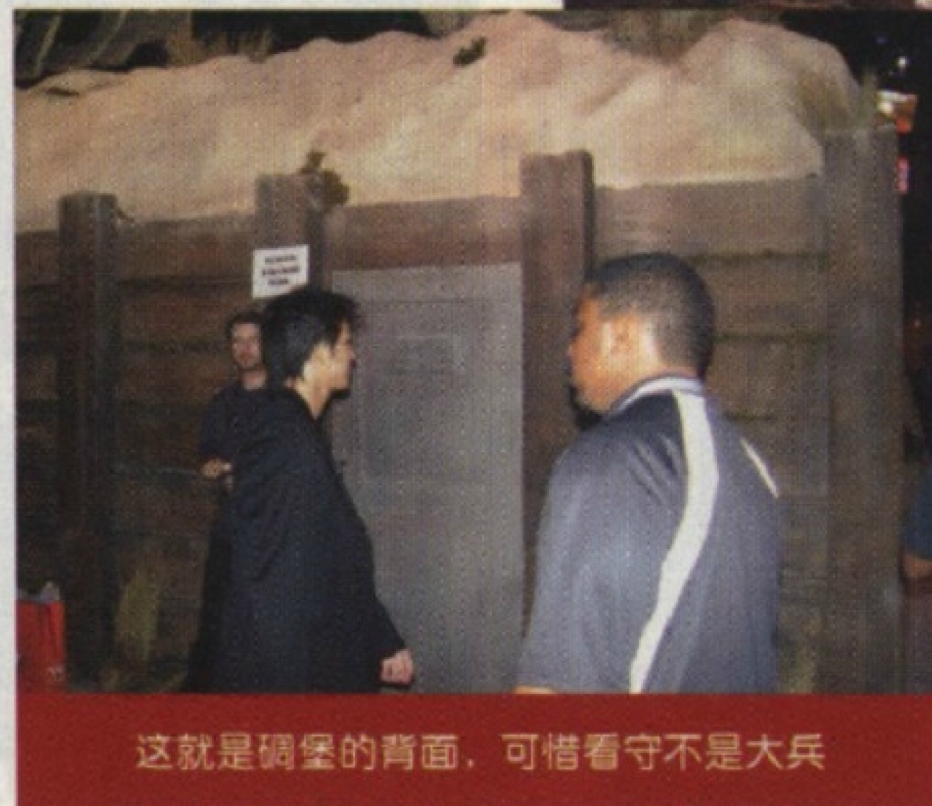


历届E3门口都有的美军帐篷

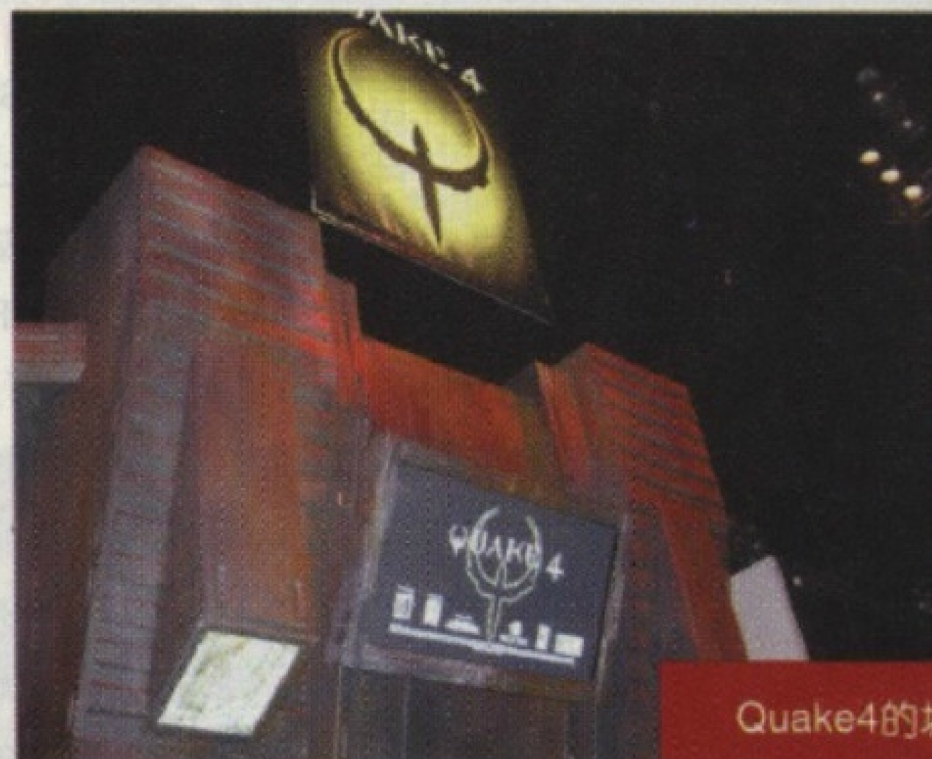


再现美国的街头酒吧

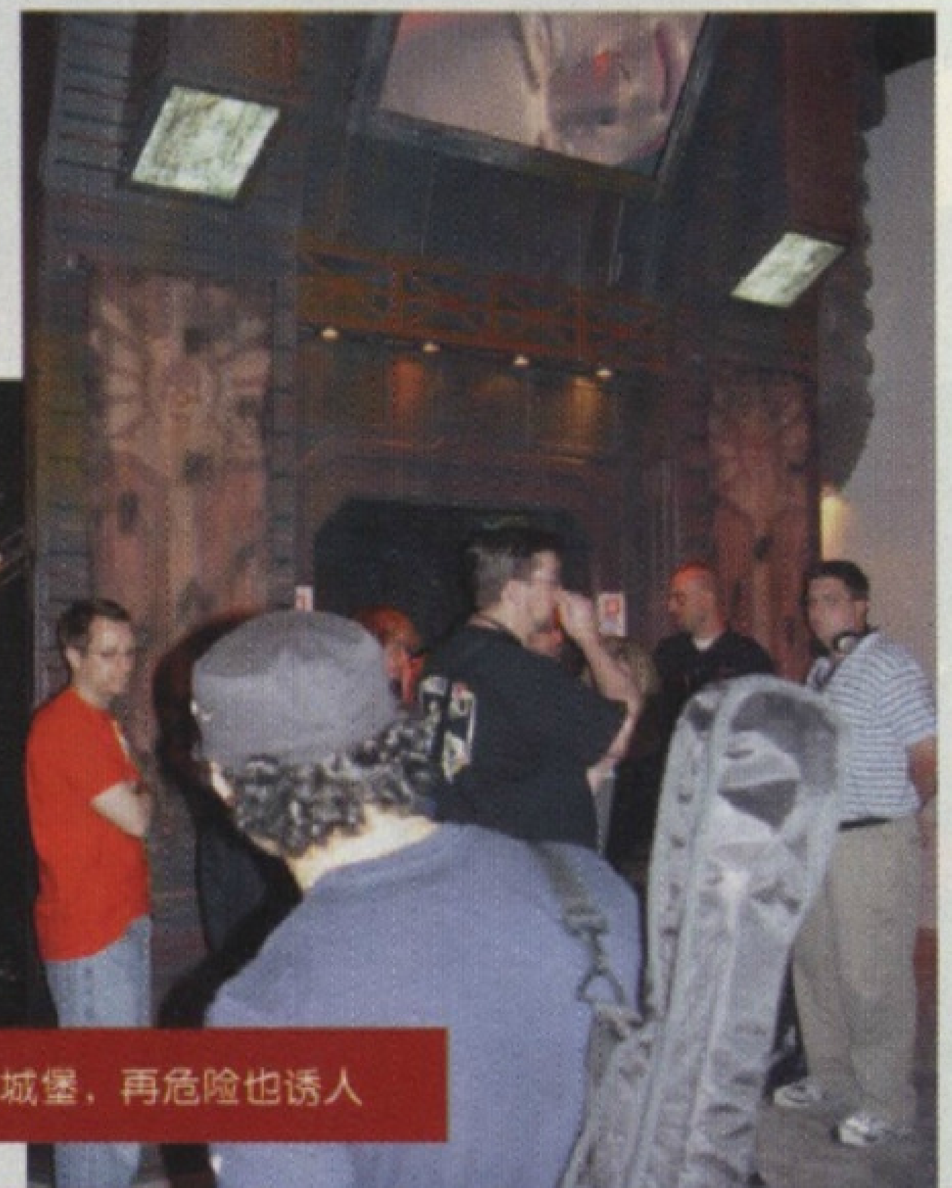

传统的欧式城堡


这就是碉堡的背面，可惜看守不是大兵

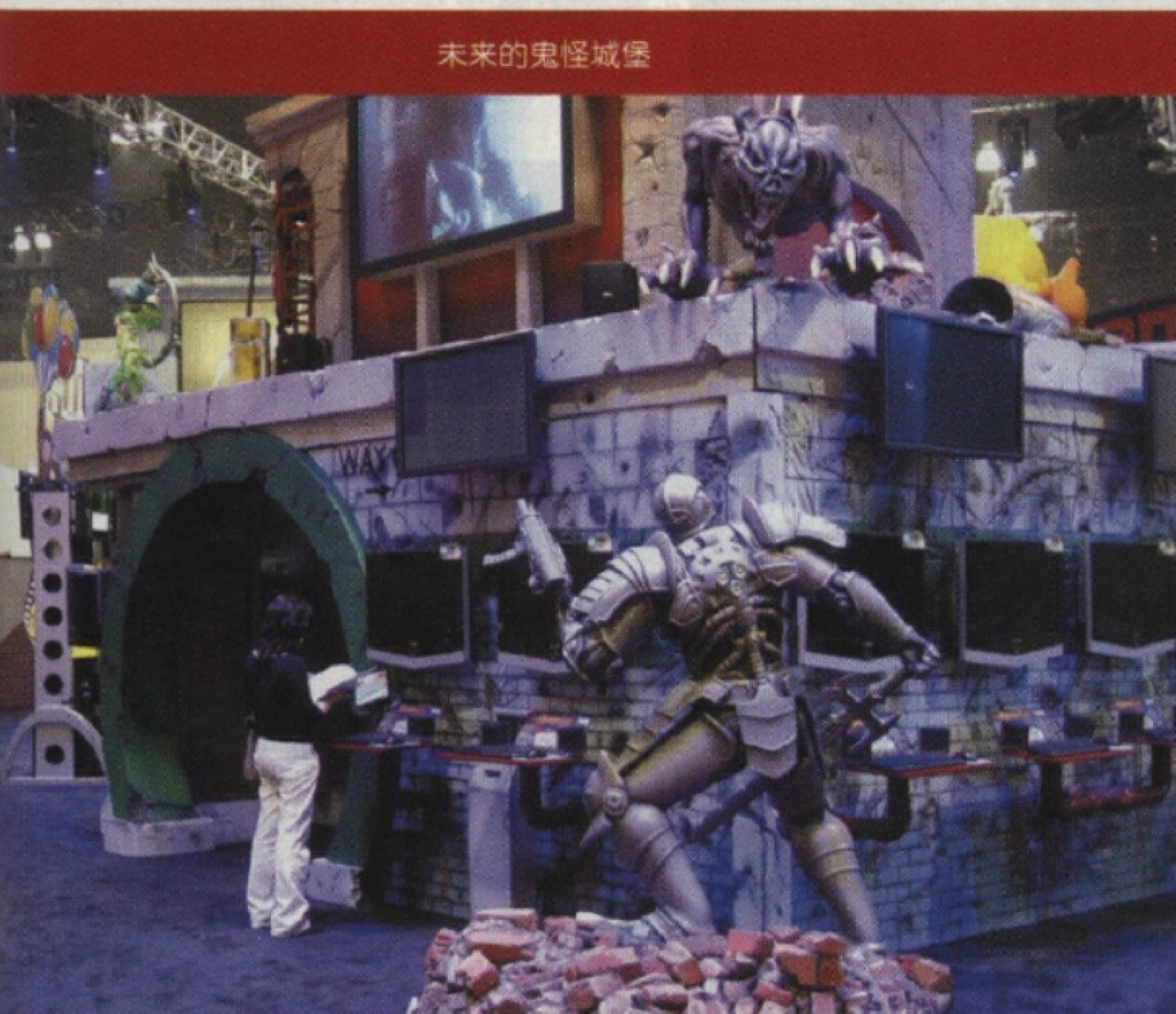

造型逼真的碉堡



Quake4的城堡，再危险也诱人



未来的鬼怪城堡




E3中"未完工的简易房屋"


别了，E3

5月20日 洛杉矶 晴

时间感觉真得过得太快，不知不觉间已经是E3的最后一天了。虽然每天肩酸腿痛，总结完一天的情况，做好第二天的计划，基本上都要到凌晨2点多钟，但是只要一进E3的会场就会忘记一切疲惫。可以说直到今天我们对于采访E3，如何了解E3，才算真正有些入门。当然今天的采访可以说是颇为顺利的，再去EA，终于让我们撞到好运，极品飞车、FIFA的设计师被我们终于找到，还有Quake4的主设计师，因为他们看门人员的疏忽被我们误打误撞地闯了进去，真是阎王好见，小鬼难缠；已往屡屡被拒，这次找到正主，果然热情，终于在人家的采访间隙把我们安插了进去，不仅做了专访，还拿到了在展会上根本看不到的光盘。尽管如此，遗憾还是不少。从今年E3看，各个大公司，在搭建展台的同时，又在里面建立封闭的房间，凡是热门游戏基本上都不在外面做详细的展示，均需要排队进入房间去看。没想到E3这么快就结束了，感觉就是好多还没有看，好多还没有找到。E3真的是玩家们的节日。


即将关闭的EA展厅

另外说个题外话。晚上回来，我们去了好莱坞地区最大的电脑家电卖场——BEST BUY。以往人们出国常从美国带电器，如今看来的确是翻天覆地。从数码相机到电脑配件基本都比国内贵，越是小件价格差距越大，像USB延长线、HUB之类至少贵上3倍。倒是有几台笔记本电脑还算便宜，1.3GHz，512MB DDR，60GB硬盘，14英寸宽屏在6000元人民币上下。真正比国内便宜很多的是手机，但是美国手机都绑定了服务商，只能看着干咽口水。



再见，E3，美丽的玩家

这几天来最让我们感到无奈的就是铺天盖地的Made in China。不要说日常看到的纪念品，衣物、书包、锅碗瓢盆等等一切日用品，无论大小超市只要没有严格保质期要求的真的98%以上是Made in China。还有1%是别的国家的，另外1%才是美国的。美国人民日常生活用品除了汽车，90%以上都是中国制造，真是一点也不假。不到美国看过，真是打破脑子也想象不出来。

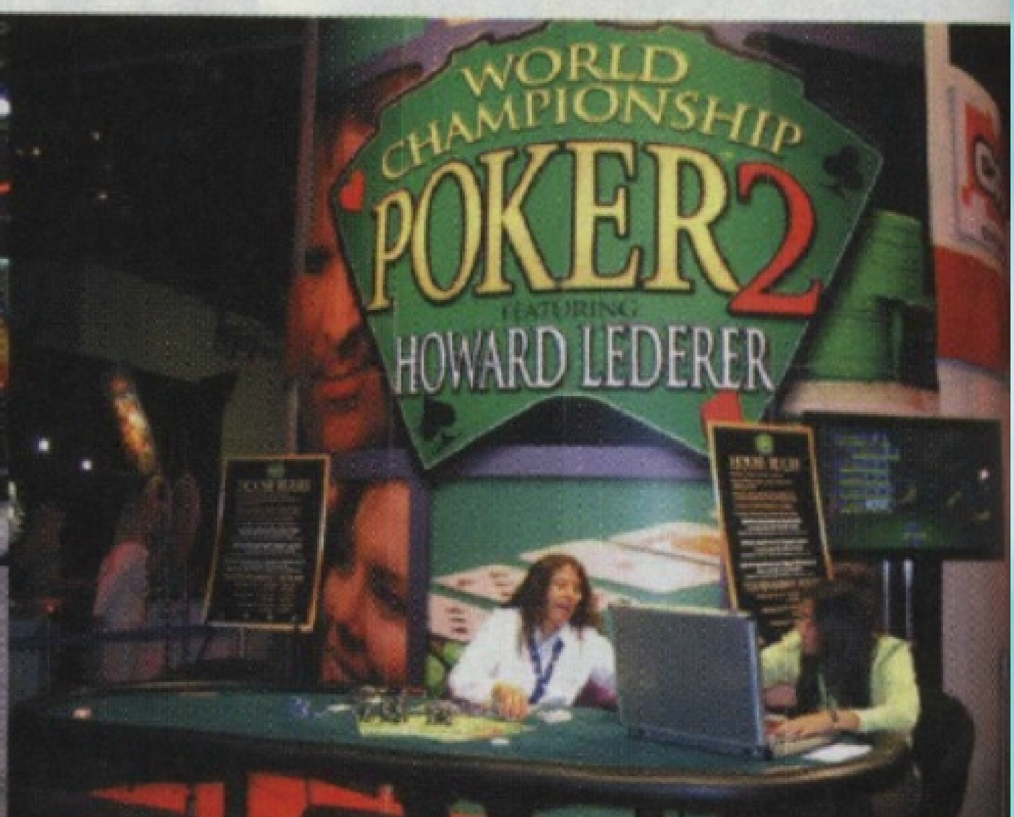


匆匆离去的人群



明年的E3会是什么样子？


人去馆空



"赌场"也要收摊了

E3的车

E3还有很多展台都是用车组成，E3大展也可谓E3车展。


赛车游戏，香车美人


蝙蝠侠游戏中的战车


G4——全球最大的游戏电视台



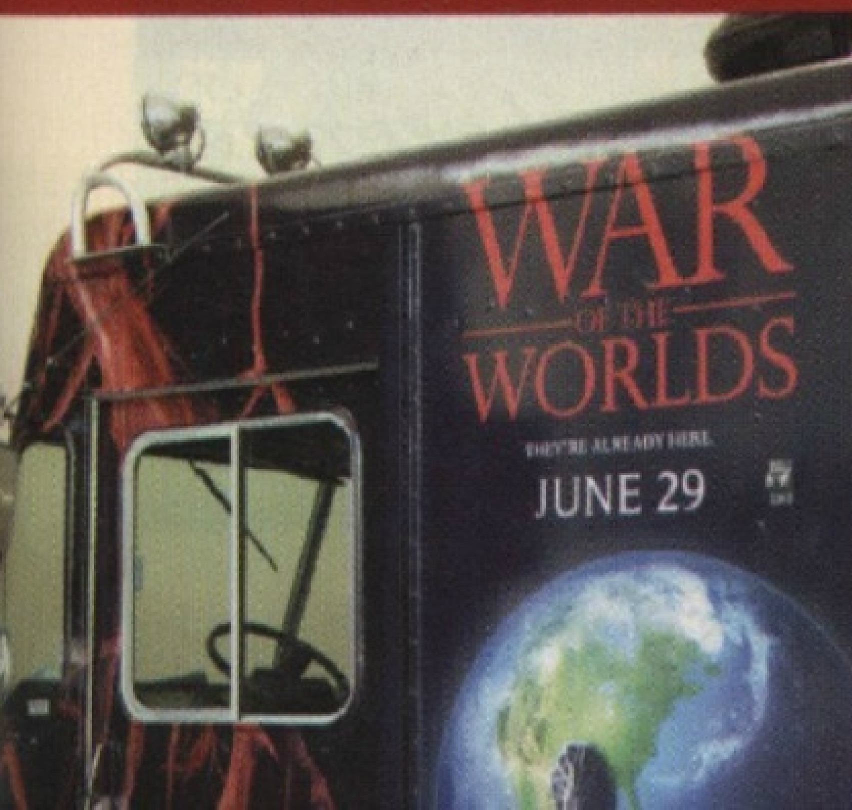
手机游戏也很疯狂


老炮车


劳拉今年的舞台只有这辆车


世界大战的展台就是一辆车


使命召唤 II 中的美军二战吉普——牧马人



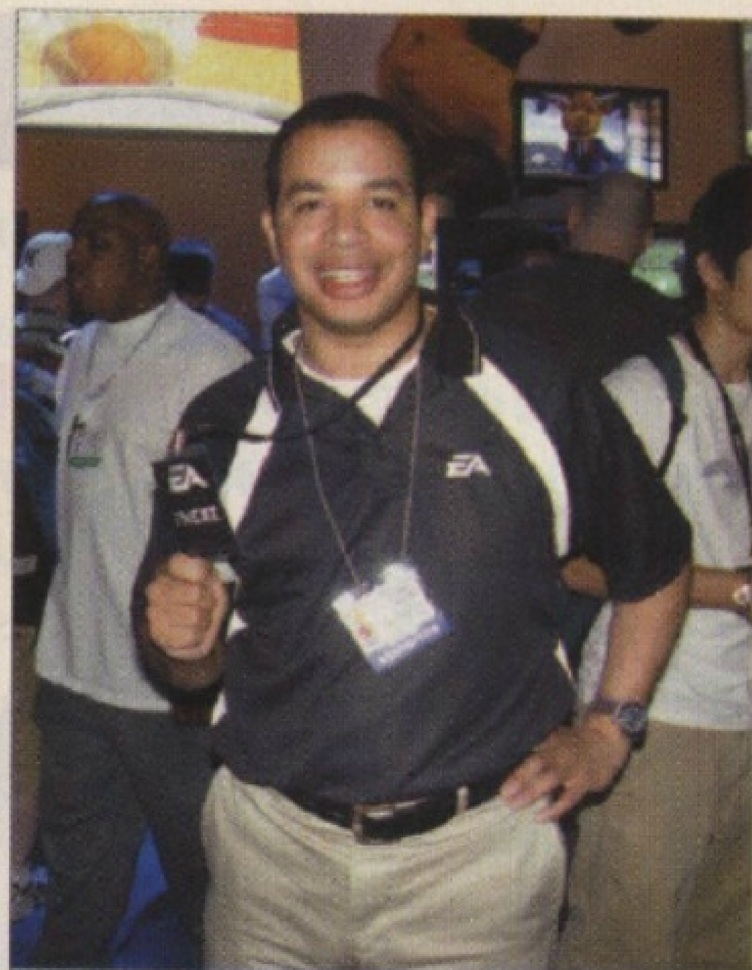

洛克人与雪佛兰


参加过达喀尔拉力赛的途锐

注：此部分游戏图片大都拍摄自现场演示屏，或出自厂商发放的资料光盘。

FIFA 06

游戏名：FIFA 06（足球06）
制作：EA Canada
发行厂商：EA Sports
预计上市时间：2005年圣诞节之前
游戏类型：体育
平台：PC、XBOX、PS2



致《大众软件》读者：希望你们能在FIFA 06中获得新的乐趣——FIFA系列制作人Danny Isaac

突破"重重关卡"，我们以记者身份进入了在EA展厅一侧的神秘小屋，原来这里别有洞天。与外面大展厅里一闪而过的短暂画面不同，小屋里不但能近距离仔细欣赏FIFA 06和《极品飞车——最高通缉》等最新大作，而且它们的制作人还亲自讲解演示。记者本人玩了多年的FIFA和极品飞车系列，却也是第一次有机会与原本只在游戏菜单见过的这些制作者面对面交流。



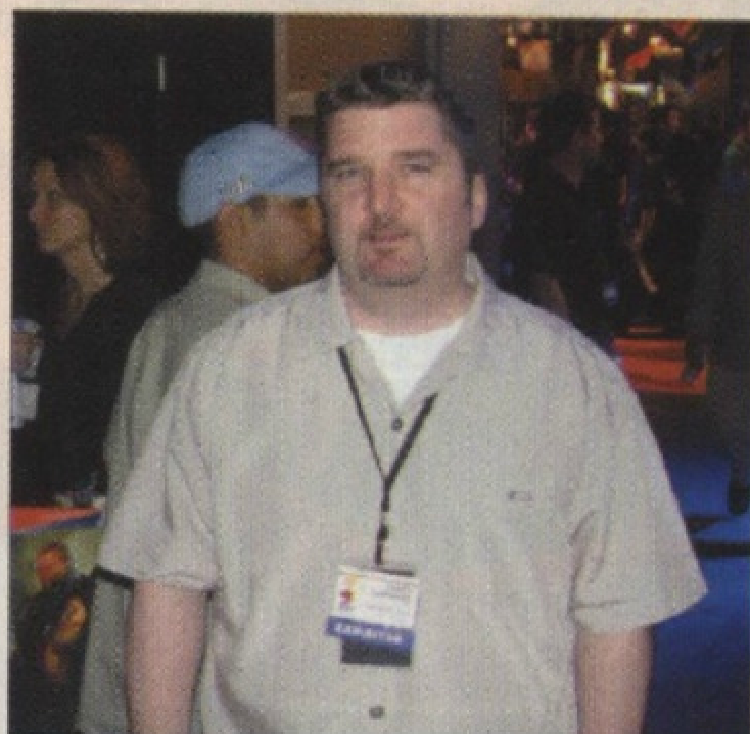


这位小伙子Danny Isaac便是FIFA系列的制作人之一，他介绍说，新的版本将不再叫FIFA 200X，而是改名为FIFA 06，目前正在紧张研发中，与往年一样将于2005年11月底至12月初，赶在西方的圣诞节假期前上市。目前所知，FIFA 06的主要变化在图像方面：足球场和光源效果都将大大提高，最终版的草地将采用建模渲染，而不像过去那种简单的大片贴图；球员的面部细节会更加丰富，并会根据场上情况有不同的表情；观众的装束和动作会更多样化；球员操控性也更流畅，新的攻击阵形与战术选择将使得球场上的配合显得更为重要。

记者向Danny Isaac提到过去版本中射点球时，守门员只需判断对方向，无论球的高低、速度如何几乎总能救到球，这不符合常理，Danny说他们已注意到并将努力解决这个问题。记者同时也提到了多年未能解决的"中国联赛"问题，Danny表示，FIFA 06正在研发中，到底有多少种联赛、最终有哪些联赛会被加入尚未确定。但愿FIFA 06正式推出后，不要在这方面又一次让中国玩家失望。

极品飞车——最高通缉

游戏名：Need For Speed:The most wanted（极品飞车——最高通缉）
制作：EA Canada
发行厂商：Electronic Arts（美国艺电）
预计上市时间：2005年11月
游戏类型：竞速
平台：PC及XBOX、PS2等游戏机



《极品飞车》系列高级制作人Larry Lapierre

尽管在操控性拟真度方面一直被专业赛车游戏迷们所不屑，但谁也不能否认《极品飞车》(Need For Speed)系列是国内最受广大普通玩家们欢迎的竞速游戏。与深藏不露、完成度尚不高的FIFA 06相比，同样由EA加拿大分公司制作的最新版《极品飞车——最高通缉》是EA本次在E3上展出的重点游戏之一（但目前演示的是XBOX 360版），EA的360度环形演示厅的大屏幕上不时闪过它的视频片断，并且提供了不少试玩机器。





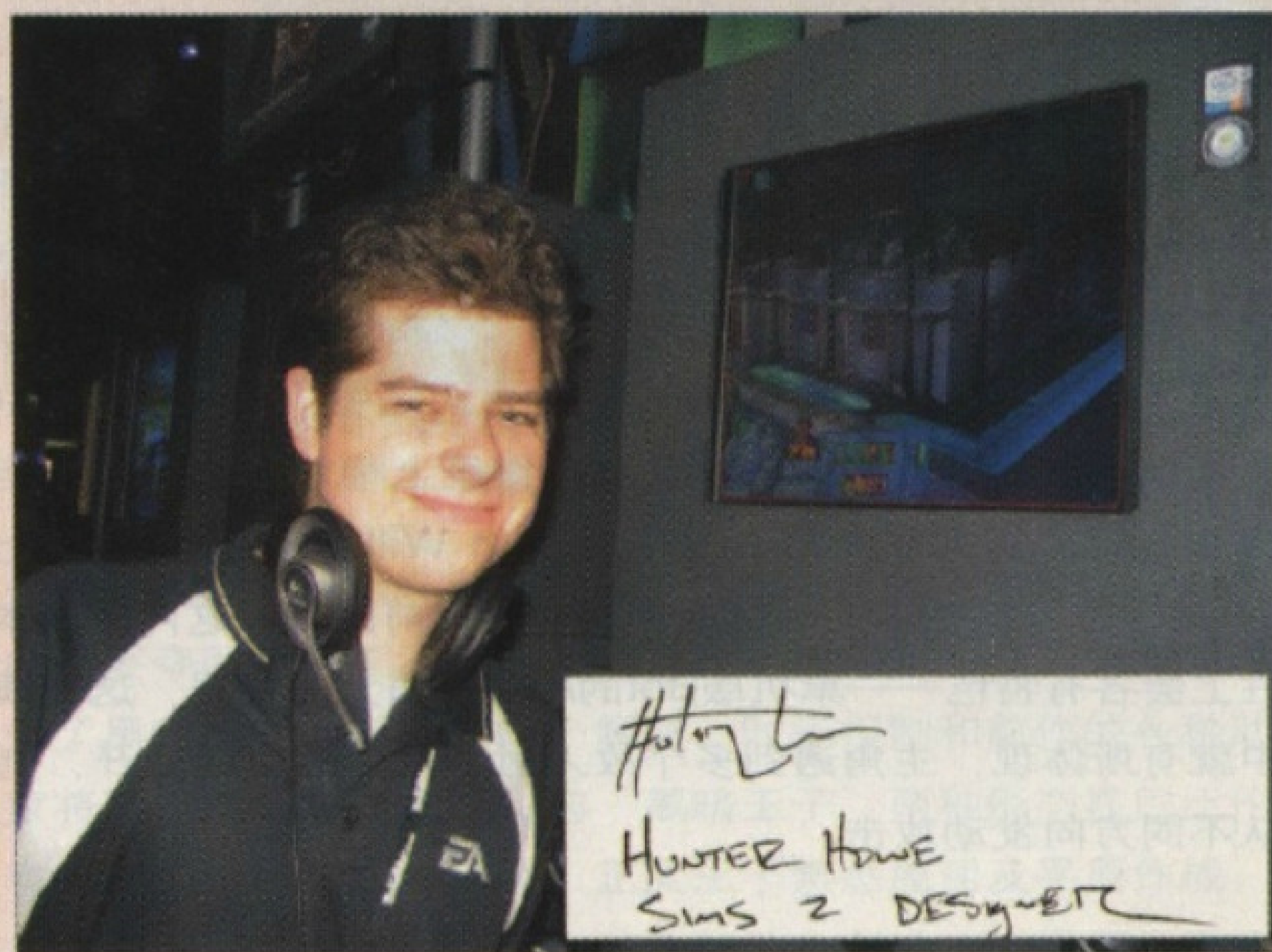
《极品飞车》的高级制作人Larry Lapierre介绍说，《极品飞车——最高通缉》并不是之前“地下狂飙”系列的续作，而是延续了更早的“热力追踪”系列的风格，它拥有更多的市售车型和超级跑车（很可能包括法拉利F60。哇！），更真实的车体、更流畅的动作、更聪明的警察（他们会动用各种手段来拦截你。汗……），以及警察“关注”下的人机“单挑”模式，这些都将带来新的速度体验，而且玩家可自由改装和调教自己的爱车。玩家在游戏中将有Rap Sheet指标（代表街头比赛胜率、破比赛记录和利用技术戏弄警察次数等），游戏中的“黑名单”将登载犯罪记录前15位的车手，我们的最终目标是成为“最高通缉”车手。不过，与“地下狂飙”系列一样，《极品飞车——最高通缉》的任务仍是在一张类似美国东海岸城市（包括城区和工厂区）的地图中进行，比过去进步的只是可穿过原本不属于公路的地方，这也许意味着我们无法像最初几代那样开着跑车去郊外兜风了。



辰烽（半夜在汽车旅馆里整理照片中）：答笛，你没事在大街上拍这么多车干嘛。什么？这是“极品飞车”的游戏画面？……

模拟人生2——夜生活

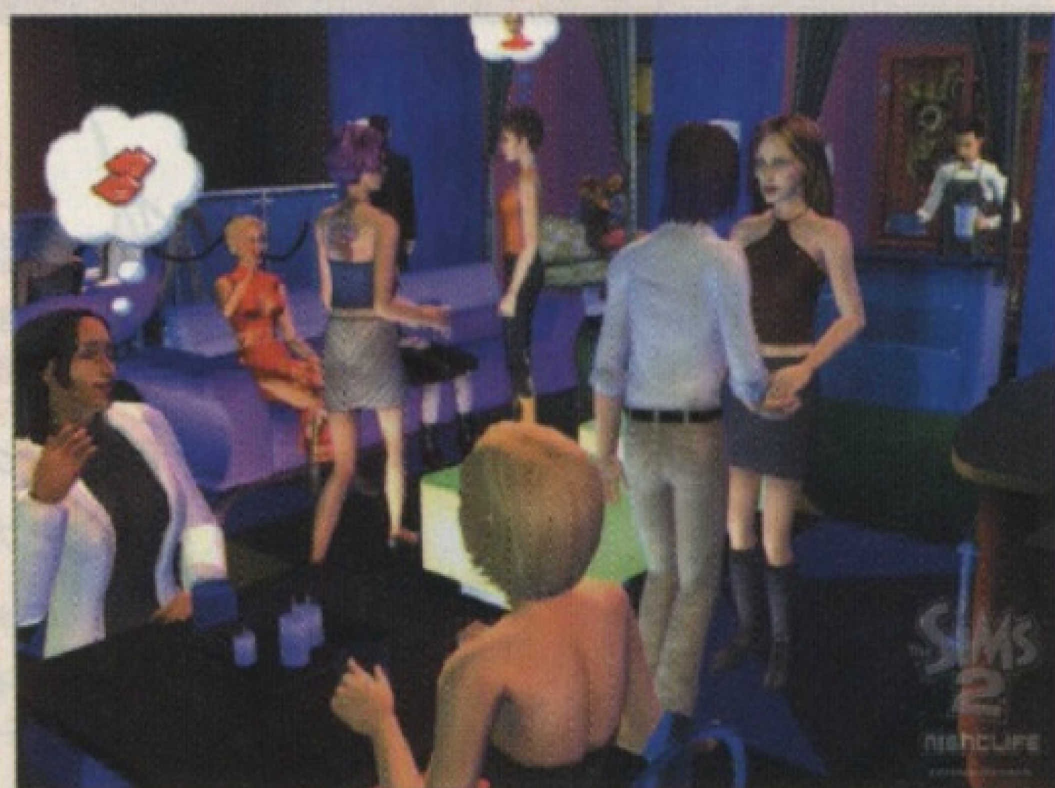
游戏名： 模拟人生2——夜生活（The Sims2:Nightlife）
制作： Maxis
发行厂商： Electronic Arts（美国艺电）
预计上市时间： 2005年9月
游戏类型： 模拟
平台： PC



《模拟人生2》设计者Hunter Howe



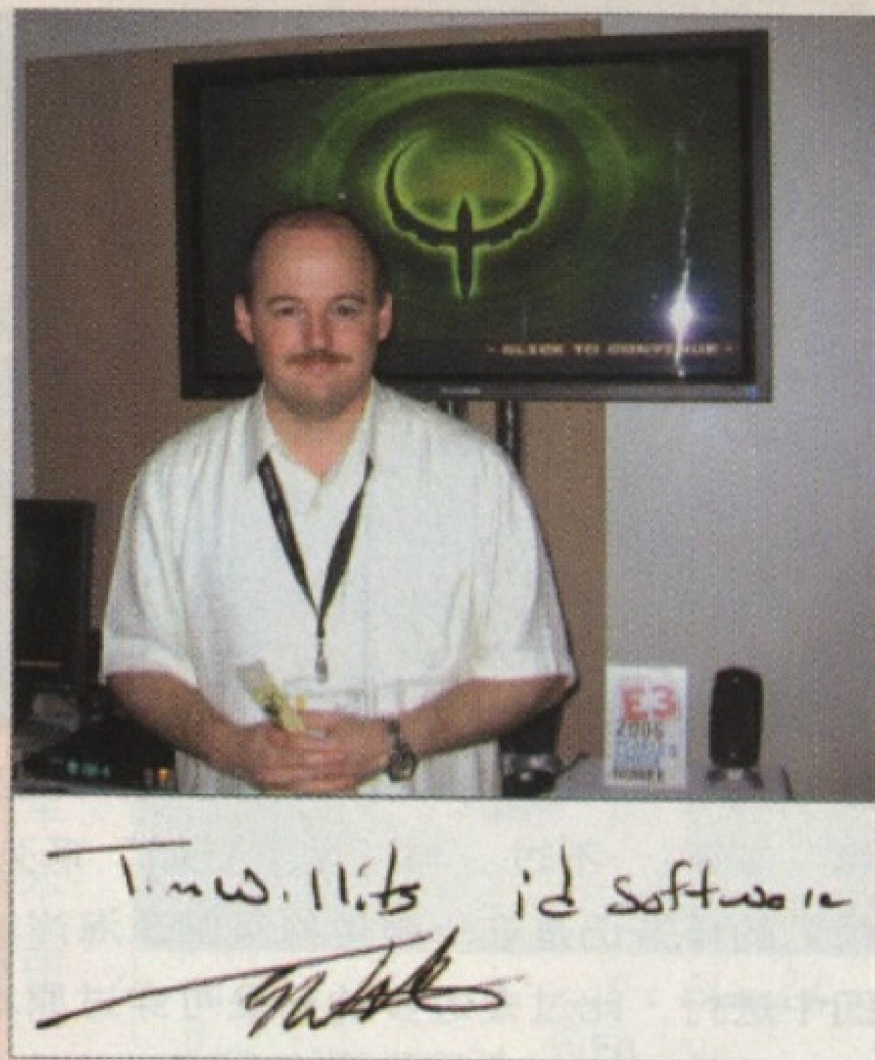
据该游戏的设计者Hunter Howe介绍，与主要关注大学生活的前作《模拟人生2——大学》不同，新的资料片《模拟人生2——夜生活》将目光投向了虚拟市民多彩的夜生活，比如丰盛的晚餐、约会、狂欢舞会，游戏里所要强调的就是尽情享乐，让玩家在休闲时也能控制着虚拟市民来一起娱乐。演示画面中出现的主要设施除了寓所、餐馆、喧闹的夜总会、迪斯科舞厅、保龄球场等外，还增加了超过125种物品和道具（比如扑克牌桌、卡拉OK机等），而且第一次有了汽车！当然，还有精心打扮的靓丽男女，并有一些类似恋爱养成游戏的设定。由于这个资料片是基于《模拟人生2》的，因此需要在后者的基础上安装。





Quake4

游戏名： Quake4
制作： Raven/id Software
发行厂商： Activision
预计上市时间： 未知（2006年初？）
游戏类型： FPS（第一人称射击）
平台： PC、XBOX 360



id software公司的Quake4主设计师Tim Willits

采访到Quake4的制作人其实有些幸运的因素，因为我们之前没有预约到，只是因为看门人员的疏忽，被我们闯进了内部工作区域。在亮出媒体记者胸牌后，一位亚裔MM很热情地让我们插入了稍晚的一个采访时间，并安排我们优先观看内部演示专场，还提供了一张精美的内部资料盘。据Quake4主设计师Tim Willits（蒂姆·威利斯）的介绍及演示动画来看，Quake4并非Quake III的延续，其剧情是承接Quake II的，讲述的是未来地球正遭受一个叫Strogg的外星生化人种族的围攻，一群最精锐的突击队员被派往Strogg的母星发动反击，然而突击队的运输舰登陆前被击中，几乎全军覆灭，只有一名叫Matthew Kane的战士得以幸存……



Quake4中将推出威力更加强大的武器及更多的武器设定。除手雷和雷管外，所有武器都可能组合成超级武器，并有一把像Rail Gun那样经典的隐藏武器。游戏中会有各种交通工具（比如坦克），以便于游戏者更快速地移动和保护自己。Quake4杰出的图像引擎来自于DOOM3，从演示动画来看，它的室内场景、人物和装备刻画得极为精致，然而室外场景在宏大和精细度上相对有些不足，但要知道该游戏目前的完成度尚不到1/3。Tim Willits介绍说，E3上展示的Quake4是单机版本，联机版会在年底之前出来，这两个版本在游戏性上会各有特色——单机版Bot的AI将有极大的增强，这在演示动画中就有所体现，主角遇到多个敌人时，敌人会自动分开，利用地形从不同方向发动攻击。



使命召唤2及使命召唤2:红色英雄



Robb Alvef
Treyarch
COD: Big Red One

COD2:Big Red One的制作人Robb Alvef Trefarch

游戏名： 使命召唤2 / 使命召唤2:红色英雄
制作： Infinity Ward/Gray Matter Studios
发行厂商： Activision
预计上市时间： 2005年秋季
游戏类型： FPS（第一人称射击）
平台： PC、XBOX 360/，或XBOX/PS2等游戏机

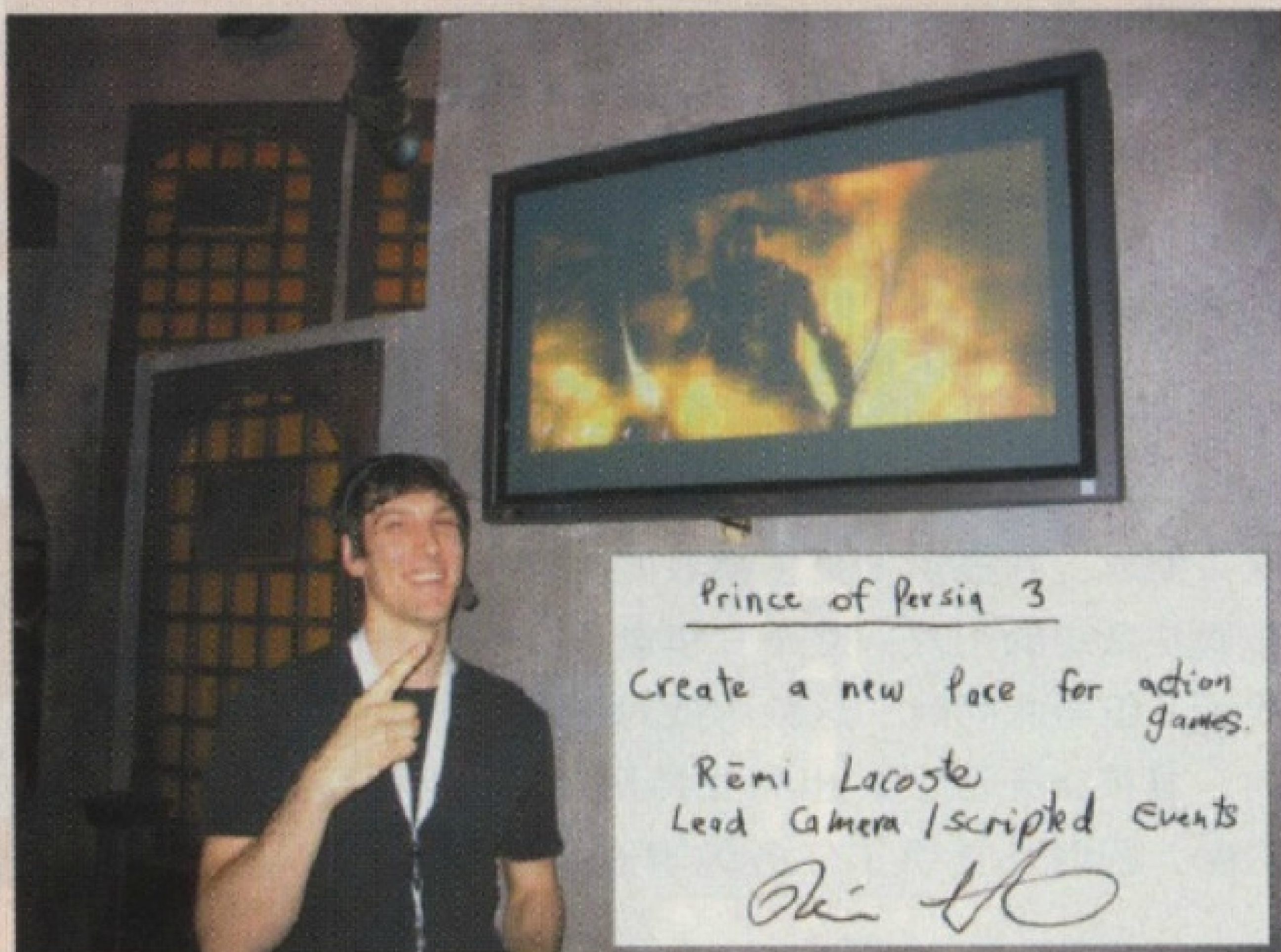
与其他厂商同时推出的多平台版本不同，Activision干脆为《使命召唤》的第二部推出了两个截然不同的版本——《使命召唤2》（Call of Duty2）及资料片《使命召唤2:红色英雄》（Call of Duty2:Big Red One），分别针对PC/XBOX 360平台及XBOX/PS2等游戏机平台。《使命召唤2》是一款以二次大战的欧洲战场为主的新型第一人称射击游戏，范围包括北非、欧洲大陆及前苏联地区。玩家可选择4个不同士兵的故事来进行，也可用多人同时进行这一款游戏。该作品引入了



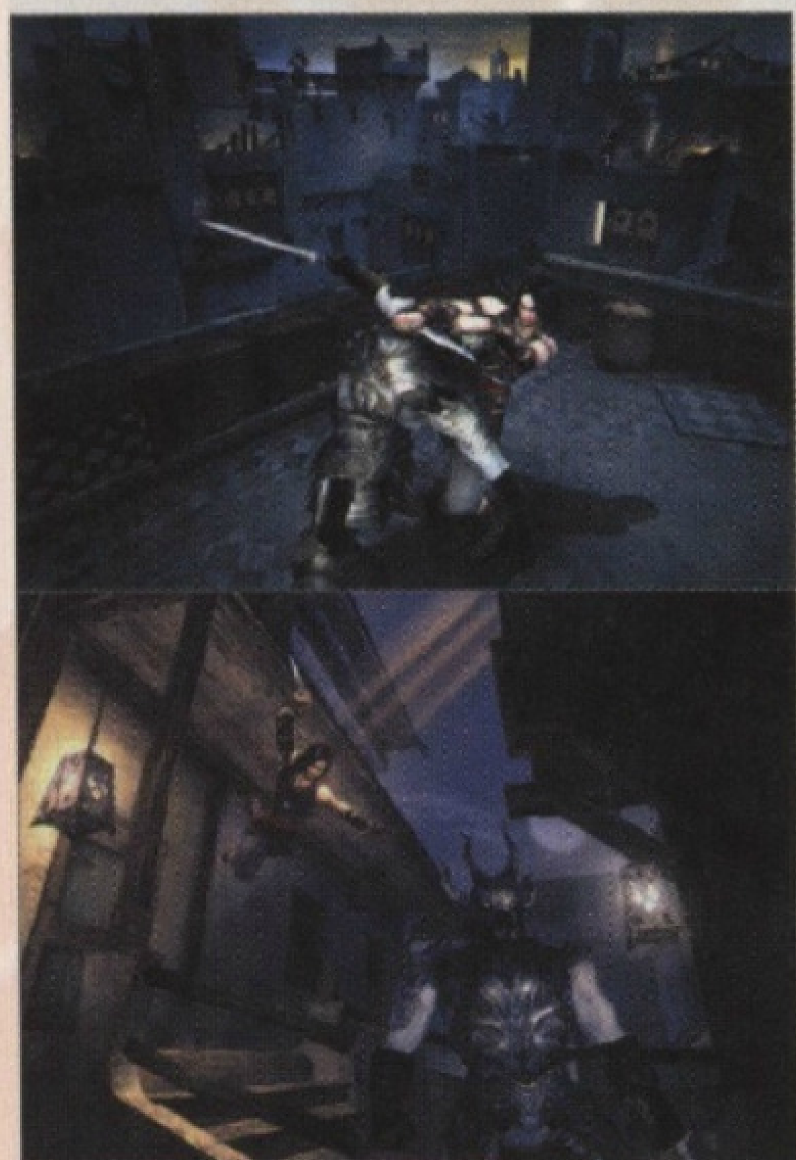
一定的RPG元素，角色的AI及能力会随着游戏进行而改变，游戏过程中每一个角色会因为玩家的表现而有着不同的经验及能力值。而家用机版的《使命召唤2:红色英雄》则更强调爽快的战斗过程，尽管它也是以二战欧洲战场为背景，但单兵作战、强大的火力装备、坦克等工具的应用是这款游戏的重点。

波斯王子3

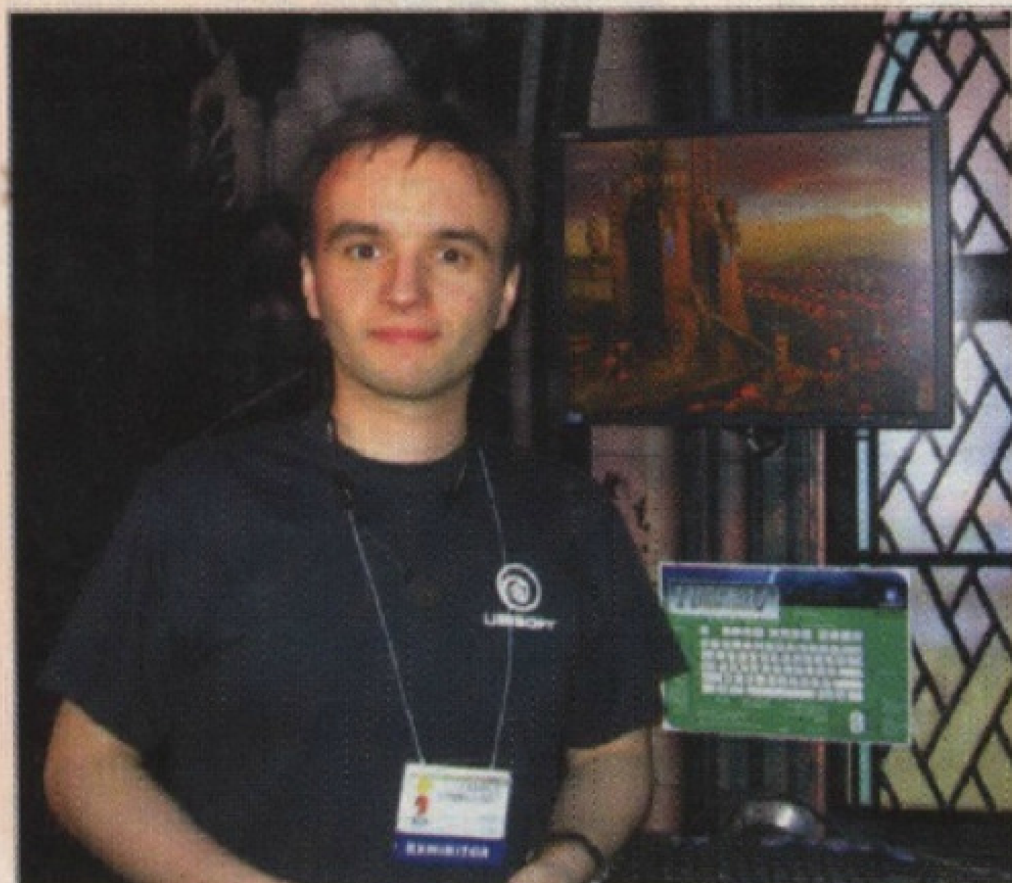
游戏名：波斯王子3（Prince of Persia3）
制作：Ubisoft Montreal
发行厂商：Ubisoft（育碧）
预计上市时间：2005年11月
游戏类型：第三人称动作
平台：PC、XBOX、PS2、GameCube



让我们为动作游戏写下新的篇章——《波斯王子3》视角主设计师兼脚本撰稿人Remi Lacoste



《波斯王子3》融入了《波斯王子——时之砂》和《波斯王子——武者之心》的精华，游戏背景为《时之砂》之后的故事：王子与爱人Kaileena回到巴比伦，没想到巴比伦正发生战争，王子被视为敌人，因此需要夺回他的王国和拯救他自己，更糟糕的是王子发现过去的战斗令他体内产生了黑暗版的波斯王子……解谜、时间控制和前作的各种动作都得以保留，而玩家将可控制“正义王子”与“黑暗王子”两种形态在巴比伦的街头战斗。他们各有自己的性格与战术特点，正义王子熟悉屋顶及平原作战，黑暗王子则更善于潜行及巷战。据制作人介绍，该作的敌人AI进一步提高，因此更需要玩家拥有良好的操控技巧和战术，而略显血腥的“一击必杀”的引入则在很大程度上改变了游戏的玩法：潜行到敌人身后或头顶，然后一招将其击毙，且不会惊动其他敌人……



魔法门之英雄无敌V

Hi to the chinese HoMM community!
F Cambounet
Fabrice Cambounet

欢迎来到生机勃勃的《魔法门之英雄无敌》世界——育碧《魔法门之英雄无敌》项目高级制作人Fabrice Cambounet

游戏名：魔法门之英雄无敌V
制作：Nival Interactive
发行厂商：Ubisoft（育碧）
预计上市时间：2006年初
游戏类型：回合制策略
平台：PC

虽然3DO倒下了，但归属育碧旗下的《魔法门之英雄无敌》系列仍在继续。尽管相对于育碧“嫡系游戏”奢华夸张的展台来说，《魔法门之英雄无



敌Ⅴ》只在育碧展区内的过道旁拥有一个孤零零的“柜台”（而且是非预约式的开放展台），但慧眼识珠的媒体还是络绎不绝，因此我们在一旁排队等待了半个多小时，才得以采访到育碧负责该游戏项目的高级制作人Fabrice Cambounet（有趣的是，他说自己目前在玩《魔兽世界》），这也是本刊记者在这次E3采访中很少遇到的情况。

Fabrice Cambounet介绍说，《魔法门之英雄无敌Ⅴ》保留了原有的回合制策略游戏特点，拥有故事性的战役模式（包括六大战役和超过30个任务）和新的战斗系统。游戏中提供了6个独特的派别及超过40种不同的生物和符咒。玩家可在地图上设计方格追踪单位的移动，战斗主要围绕战略决策、单位移动、不同强弱的单位搭配等。《英雄无敌Ⅴ》引入了真3D特征（区别于《英雄无敌Ⅳ》的伪3D），从演示画面来看，它支持画面旋转、镜头缩放，并提供了更多精致的细节与魔法特效，加上动态战斗系统的引入，整个“棋盘”会变成一个更有生机的战场。但与此同时，这款游戏对玩家机器的要求不会太苛刻。《英雄无敌Ⅴ》也将支持局域网和Internet联机对战功能，同时还提供了任务编辑器。



地狱之门——伦敦

游戏名： 地狱之门——伦敦（Hellgate:London）
制作： Flagship 制作室
发行厂商： 韩光软件
预计上市时间： 待定
游戏类型： MMORPG
平台： PC

一见到熟悉的“萝卜大叔”，记者就单刀直入地问这款游戏何时会在亚洲推出。然而Bill Roper却模棱两可地回答，现在还没到确认时间表的时候。但他同时表示，亚洲是个很重要的市场，如果有了时间表，他们一定会尽早告知。

联想到欧美一些叱咤风云的网络游戏纷纷在亚洲折戟，记者询问这款游戏是否会如同EQ2般针对亚洲市场作一些版本改编。Bill Roper答道，这款游戏中的人物形象及武器等设定中已经包含了不少亚洲元素，因此不会额外做东方版本。



而对于天王老子都头疼的外挂问题，“萝卜大叔”非常认真地告诉记者，目前他们正在非常努力地做这项工作。他说，他们的优势在于每当玩家开辟新的战场时，并不是所有的人都能进来，这样就避免了抢怪的问题。另外，战场的地点分散，而且随机，并没有固定地图和路线，这都在最大程度上减小了外挂所可能带来的损失。



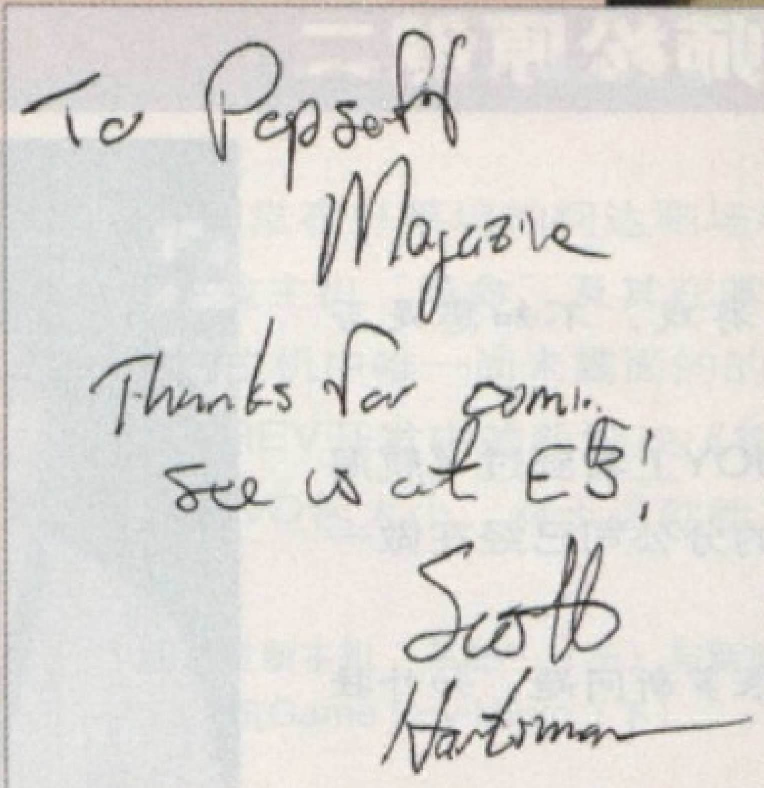
To The readers
of PopSoft Magazine:
We are very excited to
be showing Hellgate: London for
the first time and to be speaking
with you directly about our game. We
hope to share many hours of playing
with all of you —

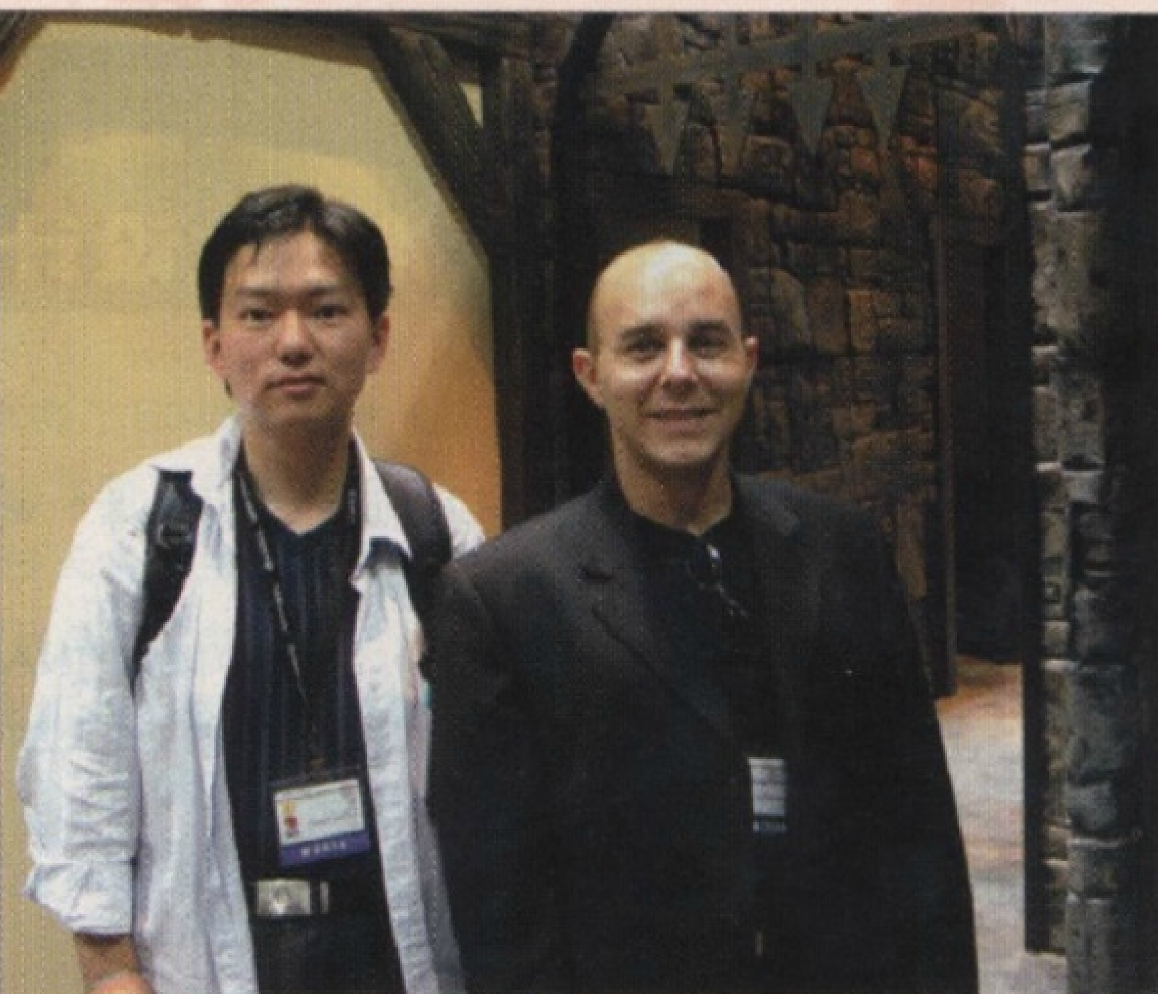
致《大众软件》读者：我们非常高兴能第一次向公众展示我们的《地狱之门——伦敦》，并有机会直接向您介绍我们的游戏，我们希望能与所有人一起来分享漫长而精彩的游戏过程——Flagship制作室首席执行官Bill Roper

无尽的任务II东方版

游戏名：无尽的任务II东方版
制作：SOGA
发行厂商：游戏橘子
预计上市时间：2005年6月
游戏类型：MMORPG
平台：PC

这次EQ2东方版的制作是由SOE（SONY Online Entertaiment）与游戏橘子合资公司SOGA来进行的。在EQ 2主设计师Scott Hartsman面前，记者最想了解的便是EQ2这部伟大的游戏续作的制作过程中最大的挑战是什么。制作人告诉记者，最大的挑战在于，如何做一个好游戏的续作，如何让它超越前一代，如何满足玩家的需求。他表示，自己相信EQ 2一定可以做到让玩家满意，首先因为这是一个好的游戏品牌的后续作品；其次，在此基础上，EQ 2采用了新的硬件和软件技术，并且经过反复的制作、测试等过程，才达到目前的这一最终平衡状态，这都是EQ2得以再次成为经典的重要条件。对于全亚洲网游玩家都关注的EQ 2东方化的问题，制作人表示，制作东方版的主要目的是为了满足东方玩家需要。该制作人坦言，EQ2东方化最大的难点主要在于语音和教学。当然在未来的资料片中，会尽可能选择给重要的NPC赋予语音能力。因为录制语音要花费很多时间，因此资料片的重点将被放在内涵和内容的平衡性上。





致《大众软件》，谢谢你们来E3与我们分享游戏的精彩——SOE公司EQ2主设计师Scott Hartsman（右）





SOE总裁John Smedley

而当记者问到亚洲运营的东方版还有什么特色时，SOE总裁John Smedley眉飞色舞地回答，东方化版将根据亚洲不同国家和地区设计当地玩家喜好的任务，而且如果未来可能，还会推出亚洲专属的资料片。对于亚洲玩家的特点，该制作人自称早已了熟于胸。他对亚洲玩家玩网络游戏特点的总结是，亚洲玩家一般都喜欢冲级。EQ 2自由性非常大，既可以选择打怪升级，也可以做交易，完成任务，打造物品给玩家，这样的乐趣更大。John则满怀信心地认为，这次他们总结了运营EQ一代时的经验，改变对亚洲市场的观点，比如符合东方审美的人物外观、新的操作方式等——玩家甚至可以在网吧一手抽烟一手玩游戏。

任何一款网游大作都不可能忽视《魔兽世界》的存在，EQ2也不例外，只是两人巧妙地回避了记者对此提出的一些问题。制作人认为，且不说EQ 2这个品牌的号召力，单说它最大特点是其中每一个角色都拥有自己的个性和外貌，这是任何其他游戏都无法达到的。它的3D引擎在整个环境的塑造中也最接近真实的。另外，EQ中的师徒系统，可让高等级玩家带低等级玩家一同冒险，而低等级玩家依然可以得到他需要的经验值。总裁John则表示，《魔兽世界》当然是款好的产品，但它和EQ 2针对的玩家不同。EQ2强调的，是整个世界内容的丰富。

最后，记者还是忍不住问了一个俗得不能再俗的问题：如何防止外挂。John回答，EQ有6年的运营经验，目前很少遇到外挂和黑客的骚扰。外挂是公司非常重视的问题，他们一定会严肃对待，会非常谨慎地完善EQ2。



游戏橘子执行长刘柏园

光荣公司游戏全探班
——访光荣公司游戏主设计师松原健二

大航海时代 Online：知己知彼，光荣成竹在胸



大众软件：中国也有不少类似于“大航海”的游戏，不知您是否了解？

松原健二（以下简称“松原”）：在中国CHINAJOY上看到过《航海世纪》，试玩过；之后没再有机会见过。我们在天津的分公司已经在做一些调查，以了解他们在中国市场的情况。

大众软件：《大航海时代》如在中国运营会遇到很多新问题，如外挂等。在开发技术上怎么屏蔽这些问题？

松原：我们最大的目标就是亚洲市场，所以在开发中就已经注意开始解决这些问题。我们知道韩国和中国在这方面的经验比我们丰富得多，我们会从两国的开发商吸取了很多经验。

大众软件：在目前的测试中，我们感觉在游戏中挣钱比较容易，而中国玩家更侧重于挣钱和升级。运营后如何限制才能保证游戏的经济系统保持稳定？



松原：进入亚洲市场是我们最大目的。这也是为什么会非常注意根据不同国家的问题对游戏进行调整。《大航海时代》这个游戏的目的并不是为赚钱。对日本玩家来说，他们不很熟悉玩网络游戏，如果赚钱很难，他们会觉得很痛苦。但我们知道中国的市场和日本不同，所以肯定会调整。

大众软件：通过测试我们感觉《大航海时代Online》的图像效果很不错，但3D引擎的贴图并不很多。这个引擎是专为这游戏设计的，还是采用了以往游戏的引擎？

松原：我们有25年时间开发PC游戏的经验，我们并不只有这一款游戏开发3D引擎。我们很了解如何在PC上表现良好的画面。很多人开发3D游戏希望表现画面如何好，但是我们不需要这样的，我们希望很多玩家来玩，希望配置低的玩家也可以享受游戏。如果网络游戏配置太高，那我们很多忠实玩家该怎么办？

《三国志 Online》、《三国志XI》：同步进行互不干扰

大众软件：有消息说光荣正在开发《三国志Online》请问目前情况如何？

松原：我们的确正在开发这款游戏。目前由新加坡分公司负责开发。预计要到2007年正式推出。

大众软件：《三国志》网络版开发后，会不会像大航海系列一样影响和拖延单机版《三国志XI》的开发？

松原：不会的，两者都会共存。单机版的《三国志》会继续开发。

《三国无双》系列：巨大变化，即将到来

大众软件：中国很多玩家感觉《三国无双》系列最近几代变化不是很大，即将推出的一代是否会有较大的变化？

松原：我们也注意到这点。游戏人物的动作是很重要，如果角色动作无改变，玩家就会不高兴。这主要是因为新的机型即将推出，我们的小组正在研究新的主机PS3和XBOX 360，他们会考虑如何为新机型开发新的系列，所以改变肯定会有，我们会把旧的好玩的优点和新的好点子结合起来。另外在《三国无双》之后，我们已经在策划一个新的动作游戏，敬请期待吧。

《苍狼与白鹿》系列与“英杰传”系列：等待还要持续

大众软件：《苍狼与白鹿》系列，在上世纪90年代出到第4代以后就一直没有了下文？请问以后是否还会出新的作品？

松原：哦！那是很久远的系列了。不过这也是我们很重要的系列，所以还有可能继续开发下去的。

大众软件：“英杰传”系列也已经停下了很多年。我们觉得这个系列的游戏是很容易改为MMORPG类型的，不知光荣是否有这样的考虑？

松原：谢谢你的建议！我们已经在考虑了。如果您或者中国的玩家有想法，请告诉我们，我们一定会采纳的。



游戏机版的《三国志》

三大主机

任天堂"革命" Nintendo Revolution

美国太平洋时间5月17日上午，任天堂在好莱坞的柯达剧场举办了E3展前发布会，会上正式公布了任天堂下一代的电视游戏主机"革命"及其在掌机方面真正的重拳——Game Boy Micro。在发布会上，三大新主机中唯一尚未露面的的任天堂新主机"革命"由岩田聪手执带出，发布会现场展示了REV开发中的新游戏《银河战士Prime3》。

新主机非常紧凑，看起来只有一个DVD包大小。对于这款新主机的配置，任天堂方面没有公布太多，目前了解的配置情况是：Revolution的心脏（中央处理器）采用与IBM合作开发的Broadway处理器，显示核心采用ATI的Hollywood；系统内置512MB闪存，采用无线手柄，2个USB 2.0接口，内建Wi-Fi网络功能，兼容全球范围内的任天堂用户互连并支持与NDS的互动；支持Revolution系统专用12cm和GameCube 8cm光盘，玩家可通过一个可选配件来支持DVD格式。





任天堂新主机"革命"（左）与新掌机Game Boy Micro（下）

GBA系列产品一直是任天堂对抗索尼及微软的另一把主要武器，任天堂推出的改良版超袖珍型GBA主机"Game Boy Micro"也是这次发布会上的重点。它将GBA缩小成重仅80kg左右的迷你掌机，尺寸比以前小，但液晶屏幕更清晰，仍兼容所有GB系列的游戏。

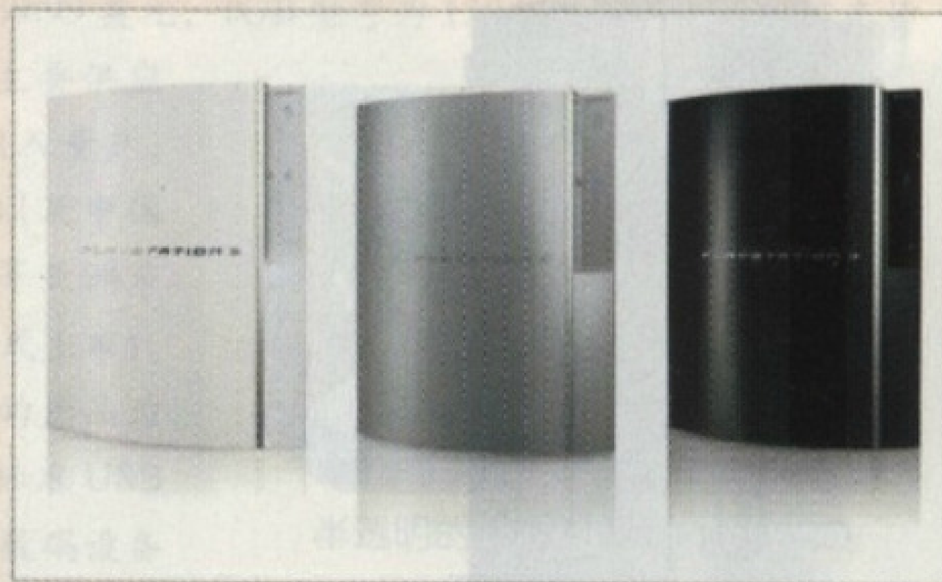
索尼 PlayStation 3



在三大主机当中，PS3的硬件性能可能是其中最强劲的，它的性能将超过PS2的10倍。PS3的CPU为索尼、东芝与IBM三家联手开发的CELL微处理器CELL 3.2GHz，性能比XBOX 360的3.2GHz CPU性能要高不少，其中的8颗PPE及SPE处理器可提供高达每秒2180亿次的浮点数运算效能；显示芯片是与NVIDIA合作的，可提供每秒1万8千亿次的浮点数运算效能。现在普通个人电脑的内存频率只能达到400MHz～700MHz，但PS3的XDR内存频率高达3.2GHz。PS3还确认使用Blue-ray（蓝光）光驱，可自由外接硬盘，采用无线蓝牙手柄（最多可同时接7只手柄）；支持高分辨率（最高达1080P）宽屏幕电视（HDTV）；输出采用了两组最新的HDMI接口，并支持传统的AV/S/色差等端子输出。如果你拥有足够好的视听环境，可体验到前所未有的影音感受，不妨让我们一起来看看PS3的前卫配置吧：

PlayStation 3 硬件性能

- CPU：Cell 3.2GHz，1颗PPE+7颗SPE，高速缓存分别是PPE 512kB L2 Cache及SPE 256kB Local Store
- 显卡：NVIDIA代号RSX，频率为550MHz
- 内存：256MB XDR 3.2GHz，带宽为25.6GB/s
- 显存：256MB GDDR3 700MHz，带宽为22.4GB/s
- 音频：5.1声道声卡
- 光存储：Blue-ray蓝光光驱
- 存储卡：SONY Memory Stick Duo或SD存储卡
- 网络：10/100/1000Mbps宽频以太网络接口
- 其他通讯：IEEE 802.11a/b/g Wi-Fi无线网络及蓝牙通讯
- 其他存储：可外接2.5英寸硬盘

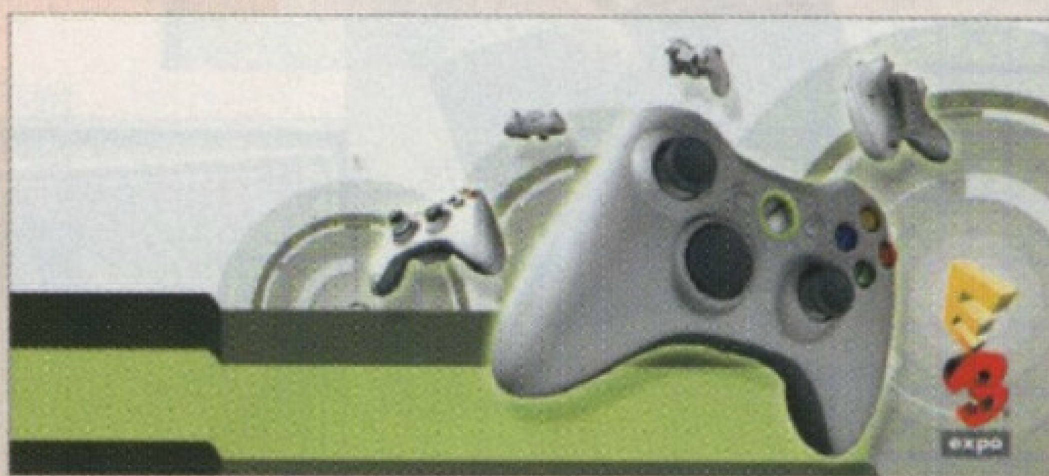


尽管已被公布，不过到目前为止PS3似乎仍只是个概念性的产品。与E3展会现场铺天盖地的XBOX 360游戏及XBOX 360展示机器不同，我们在本届E3上看到的绝大多数正在演示的PlayStation游戏仍是基于PS2平台的，并没有在索尼之外的游戏公司的展台上看到PS3样机及游戏。许多大的游戏厂商都表示，尽管他们也对PS3感兴趣，但此前并未收到索尼提供的PS3详细技术资料，因此相关游戏的开发暂时无从谈起。



微软 XBOX 360

美国太平洋时间5月16日下午，微软召开新闻发布会，发布了新一代的XBOX 360游戏机，并宣称在发售的头90天内，将有25～40款游戏随之发售，且有160款以上的游戏正在开发中；XBOX 360将向下兼容目前的XBOX游戏。EA目前至少有6款游戏将在XBOX 360上推出，其中包括《教父》、《极品飞车》系列、FIFA系列、NBA系列及NFL系列等最新作，之后陆续开发的计划在30款以上。有人批评XBOX缺乏足够有趣的游戏软件开发商支持，它的很多游戏都太类似电脑游戏，而这次日本厂商SQUARE ENIX（史克威尔·艾尼克斯）的出现，也许将为XBOX 360带来不同的意义。



XBOX 360的外壳前面板可自由更换，主机外形仍有PC机箱的味道；它支持4个无线手柄，搭配可自由拆卸的20GB硬盘，内置Wi-Fi功能，将支持DVD格式的视频及CD、MP3、WMA等目前电脑上流行的播放文件格式，兼容性还是不错。

XBOX 360的硬件性能

· IBM中央处理器，3核心CPU，每个核心频率为3.2GHz

· CPU每核心拥有2线程处理能力和一个VMX-128矢量处理单元、1MB二级缓存

· 512MB 700MHz GDDR3内存，22.4GB/s总线带宽，256GB/s至EDRAM带宽

· 采用500MHz核心频率的ATI显卡，10MB嵌入式显存，48条并行浮点渲染管线，统一渲染架构



· 支持各种DVD/CD光盘、刻录盘、WMA CD、MP3 CD、JPEG照片等

· 所有游戏支持16:9、720p、1080i高清晰度显示和抗锯齿处理

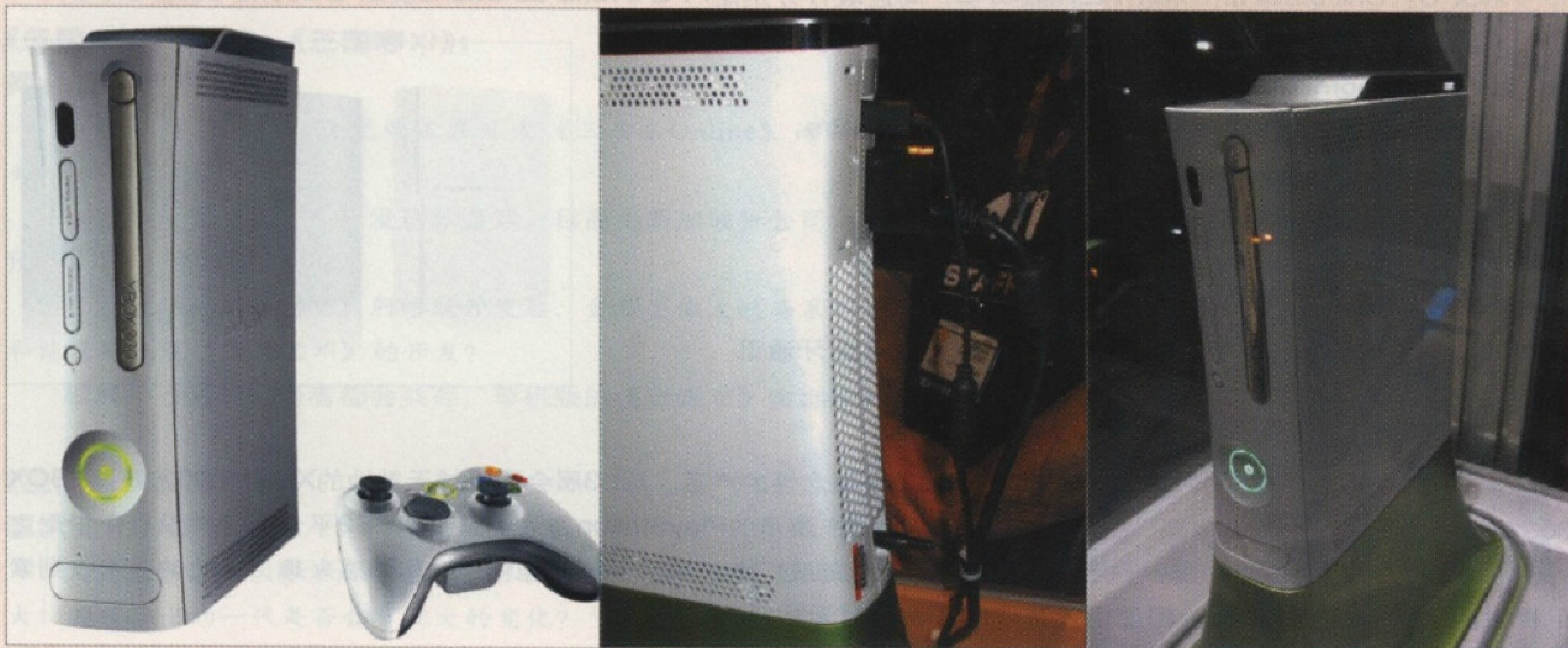
· 3个USB 2.0接口，

· 支持4个无线控制器

· 可拆卸诗20GB硬盘

· 支持Wi-Fi无线网络

· 音频：支持48kHz/16bit音频，32位信号处理，256个音频通道，320条独立解压缩通道，支持多声道环绕立体声输出



游戏支柱
——E3 2005硬件与周边产品一瞥

作为电子娱乐展会，E3上的硬件厂商与展品自然不像德国Cebit展会那样追求顶尖的技术，而是更加注重创意、实用与娱乐。





由于正在举办一个类似大抽奖的活动，NVIDIA公司展区的观众围了一层又一层，记者费了好大力气才挤进去。这里展示的仍是我们熟悉的GeForce6系列显卡，最热门还是NVIDIA的SLI双显卡系统，此外并没有看到特别新奇的东东



这家厂商的设计巧妙地将游戏音响系统融入家具中，在这样的环境中玩游戏一定特别轻松惬意



ATI公司的展区，记者参加了他们的一个内部专访，主要话题是即将推出的拥有全新界面与功能的催化剂（Catalyst）5.6～5.8版驱动，以及支持双PCI-E显卡的ATI CrossFire技术，本刊将在以后的硬件栏目中对此进行后继报道



SanDisk：PSP火热，2GB MS PRO Duo闪存卡供不应求

虽然是目前全球最大的闪存卡厂商，但SanDisk在本次E3展会上并没有安排展台，而是在Kentia展馆里租用了几间会议室，专门接待业内人士与媒体记者。SanDisk的消费产品市场经理Christina Day女士介绍，由于SanDisk的产品已广为消费者所熟知，且与SONY在PSP游戏机方面有着良好的合作，因此无需再在E3上单独搭建展台。



SanDisk消费产品市场经理Christina Day展示全线产品

SanDisk拥有从CompactFlash、SD、MMC、MemoryStick到XD的整条闪存卡产品线，而本次E3上主推的则是半透明外观的2GB Gaming Memory Stick PRO Duo（游戏记忆棒），专门针对大红大紫的SONY PSP游戏机。Christina Day女士谈到，由于索尼PSP销量强劲，使得消费者对音乐、数字照片、视频内容、游戏数据所用的大容量闪存卡的需求超过预期，SanDisk的这款2GB产品虽然价格高达349.99美元（128MB为39.99美元，1GB型号为139.99美元），但当前产量仍不能满足市场需求，目前主要供应美国市场。7月份该产品会投入量产，八九月份以后销售到新加坡以及中国的台湾省和香港特别行政区等亚洲市场（据悉PSP游戏机已于5月12日在这些区域正式上市）。



半透明的2GB Gaming Memory Stick PRO Duo

SanDisk在E3上展示的另一款独具特色的产品为Ultra II SD Plus卡，这种特殊的SD卡内置了标准USB接口（可折叠或打开），既可当作普通SD卡在数码设备和读卡器中使用，又能像普通闪存盘那样直接通过USB接口与电脑连接，大大方便了用户的使用。



集SD与闪盘于一身的Ultra II SD Plus卡

此外，SanDisk这次还展示了自己的MP3播放器，称为Sansa Player。Christina Day解释说，由于这款产品在耳机、软件研发等方面投入的成本比较大，售价相对于亚洲市场中的多数MP3产品高了一些（512MB售价119.99美元、1GB版本为149.99美元），所以目前暂时只在美国国内销售。

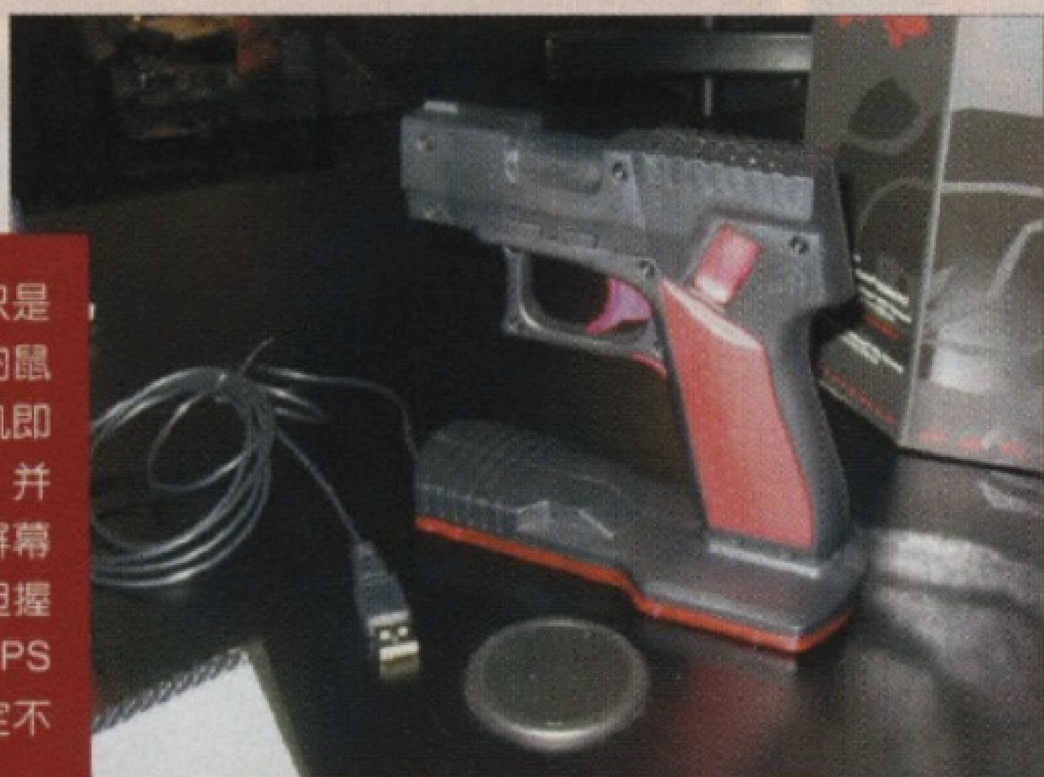



用无线跳舞毯玩格斗游戏？不会吧……



右边是侍魂专用手柄，那么下边这个是什么？握着如此凶恶的手柄玩游戏，手心里估计全是汗……





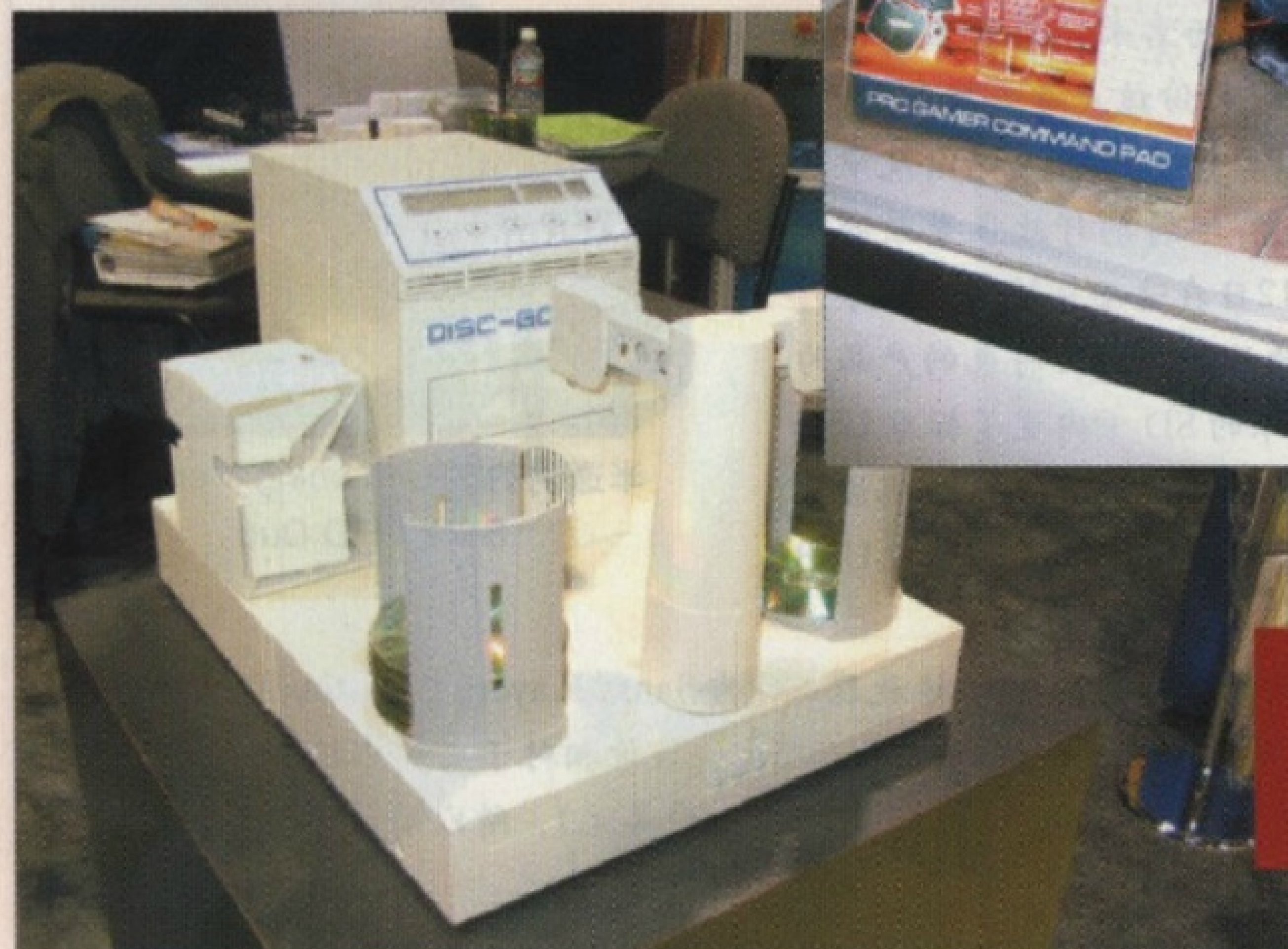
这虽然只是个枪形的鼠标（扳机即左键），并非指着屏幕打的，但握着它玩FPS感觉肯定不一样



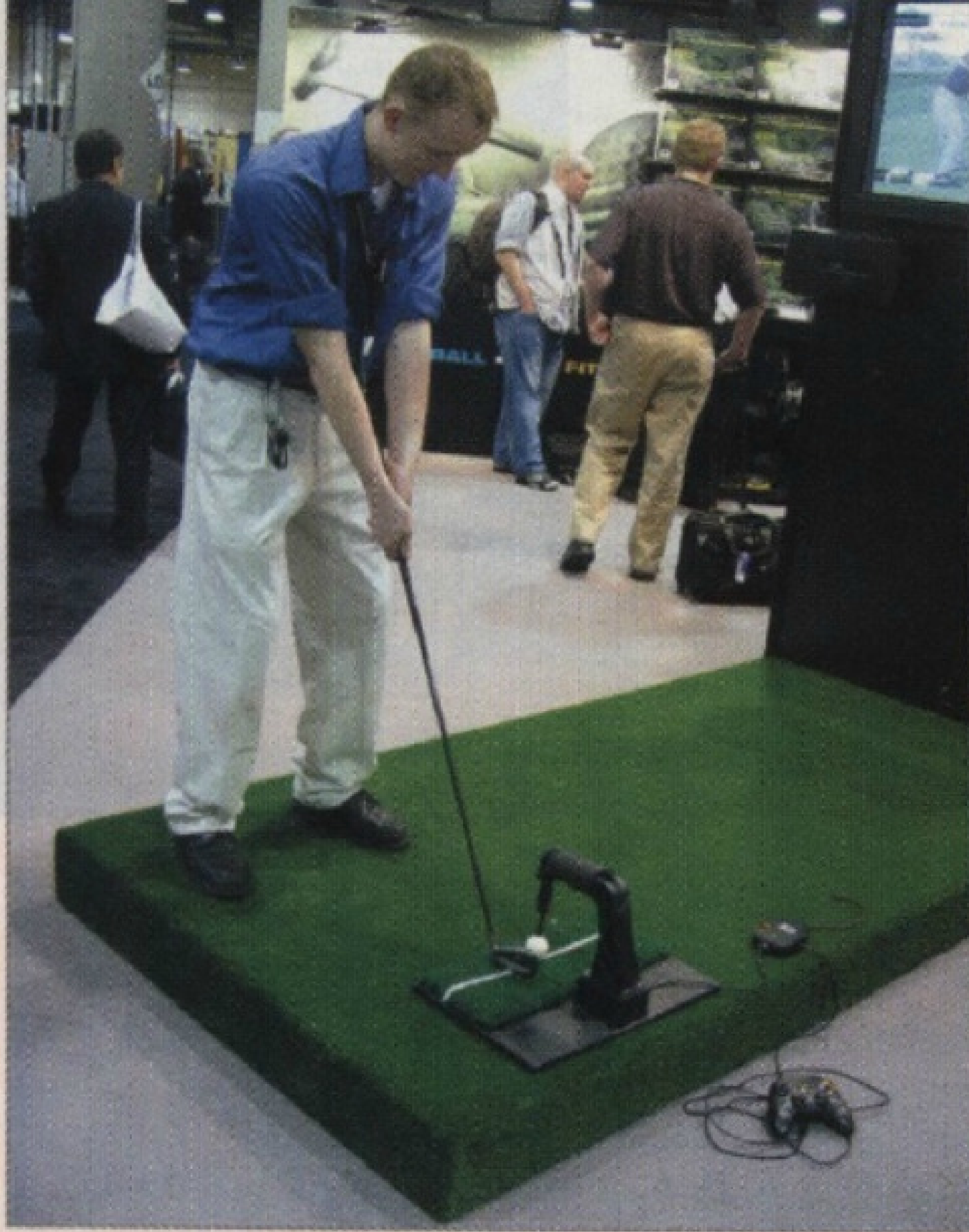
Saitek的游戏专用键盘，右边的摇杆“兵器库”恐怕是飞行游戏爱好者的梦想





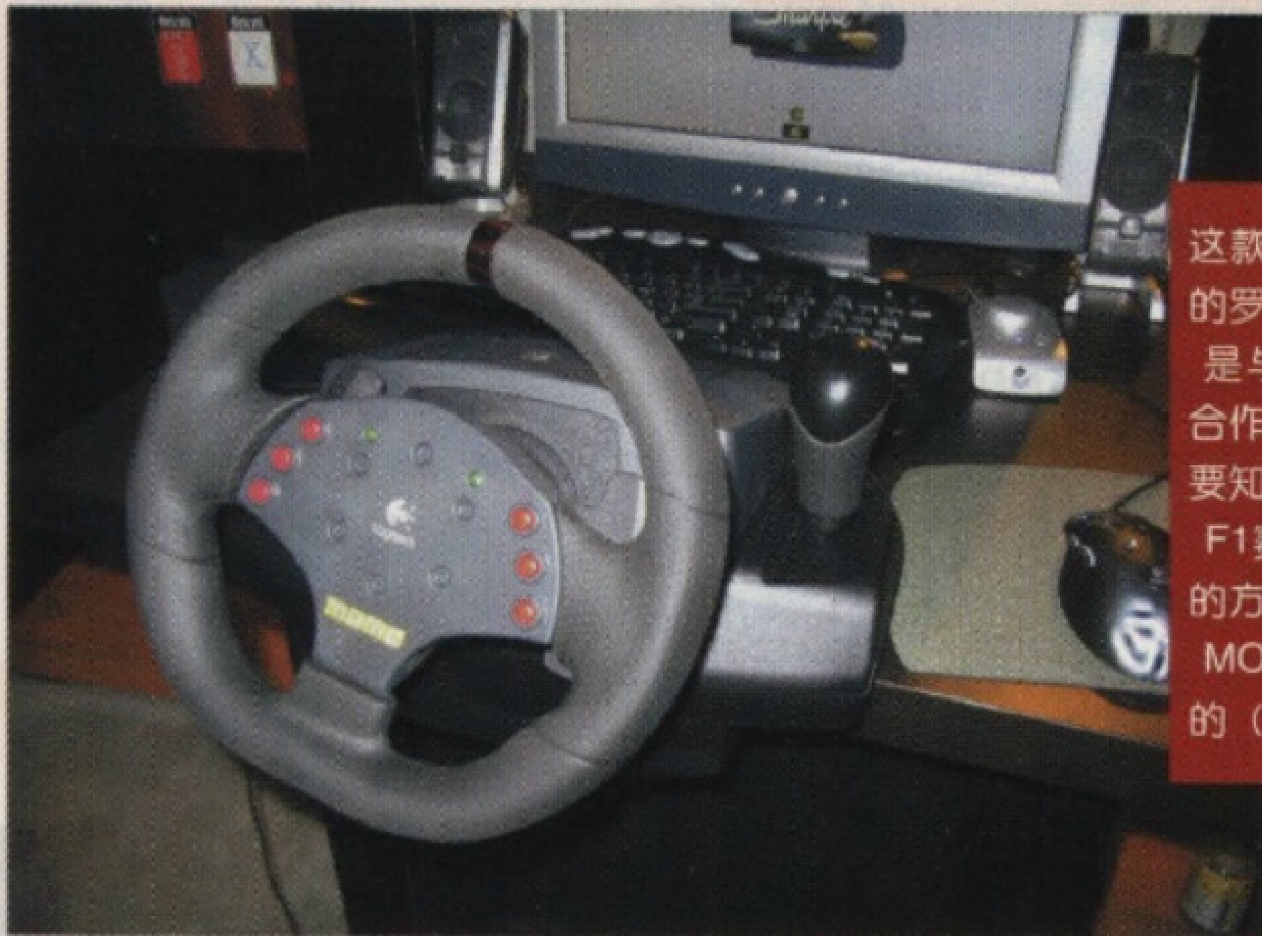


专业光盘修复机，配合专用的修复填料，2分钟就能让你的磨损光盘焕然一新；可惜价值不菲（报价4999美元），只适合商业用途





这家叫Q-Motions的公司推出了采用视频捕捉技术的游戏控制设备，握着真正的球棒和高尔夫球杆，玩起来感觉就是不一样



这款真皮包裹的罗技方向盘是与MOMO合作设计的，要知道法拉利F1赛车上用的方向盘也是MOMO牌子的（哇……）



E3小纪念品Show

除了司空见惯的游戏海报、鼠标垫、T恤、帽子等礼品外，在E3会场中还能接到一些有趣的小纪念品，大都是由漂亮Show Girl们送到手边的:)



"Activision牌"矿泉水



SONY PS2/PSP的胸牌挂带（而E3官方配发的胸牌挂绳是任天堂的）



腕带



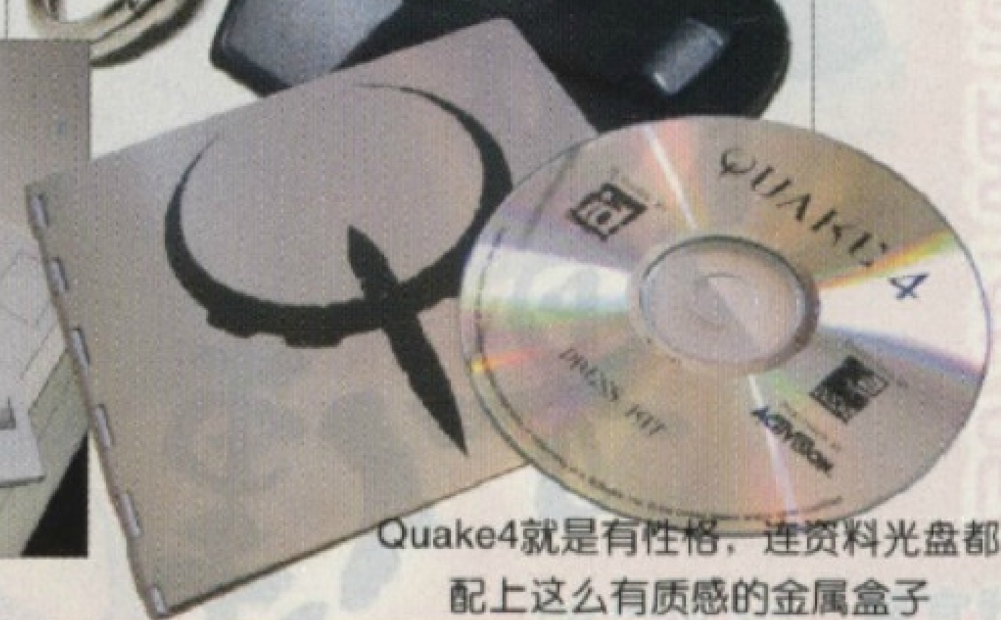
Saitek的摇杆钥匙串



网络游戏《征服》的扑克牌



游戏主题的漫画与明信片



Quake4就是有性格，连资料光盘都配上这么有质感的金属盒子



E3向何处去



估计全球媒体可能也只有我们会在展会结束的第二天再度光临。昨天下午5点这里还是人头攒动，到处可见的巨型广告，但是就在这十几个小时之后，一切全都变了。连会展中心楼上的巨幅E3标志都无影无踪，想到昨日的欢声笑语，刹那间感到无限的怅然若失

今年E3给我们突出感觉就是单纯的PC游戏实在太少了，力量小得可怜，初步感觉基本上纯单机游戏不到总量1/10。West hall展厅基本上是SONY和Nintendo的天下，South Hall展厅是传统上的电脑游戏厂商聚集区，如EA、Activision、Vivendi、UBI等等，但是即使这些老牌的电脑游戏公司基本上展出的都是XBOX或PS2或多平台游戏，展示用机也基本以游戏机为主。以UBI为例，原来预订关注的四款游戏《孤岛惊魂：本能》《魔法门之英雄无敌Ⅴ》《战火兄弟连》《神秘岛5》；其中《战火兄弟连》《神秘岛5》未见展示，《孤岛惊魂：本能》是XBOX平台，《魔法门之英雄无敌Ⅴ》躲在一个小角落中，只有一个介绍人员，一台电脑，整个展示区不过2米宽3米高。而UBI的KING KONG(《金刚》)、《波斯王子3》等均搭建了大型展台，妆饰成荒野山寨、波斯城堡等。EA更是有过之而无不及，整个展区几乎完全以游戏机为主，只在模拟人生的展示区见到了两台电脑，当然，旁边就是同样的XBOX版介绍区。很多电脑游戏公司这次被挤到了边边角角，如Kentia、Concourse等非重点展厅，更有的连展台也没有，租间房子聊以自慰，这里就包括老牌的Eidos。与此同时，在国内大行其道的网络游戏，在E3中同样不是重点。面对成百上前的游戏，网游数量不到1%，当然这也和欧美地区网络游戏市场的份额相对称。



中国公司今年在E3亮相的依然很少。特别要说的是网龙（天晴数码公司）今年已经是连续4年参展，而且这次终于挤进了South Hall主展厅。在E3民意调查评比结果中，该展台还获得了“最佳SHOW”奖项。这是E3举办10年以来，中国游戏开发企业首次获得这一殊荣。今年一批中国中小游戏周边的硬件厂商走进了E3，这是我们事先没有想到的。他们展示的产品从跳舞毯到游戏手柄，虽然展区相对偏僻，面积也不大，但是依然得到了不少关注。其中一家深圳公司最为厉害，楼上展厅中的SONY展台铺天盖地都是PSP，而其在楼下也在展示一种外形和PSP极其近似的，固化了8位机游戏的“类PSP”游戏机（上图）。

3天，对于参观E3这样的展会来说实在太短了。E3是游戏玩家们的节日，这是我们最深的感受。从本届E3看，国内的游戏行业可以说呈现出和世界并不太相似的局面，我们的市场依然是电脑游戏特别是网络游戏一支独秀，而世界游戏的主流已经明显向电视游戏偏移，随着数字电视和电视盒的普及，我们想这种趋势将更加明显。P

海外传真

拿起武器赶走虫子

2005年5月23日 Gamespot.com

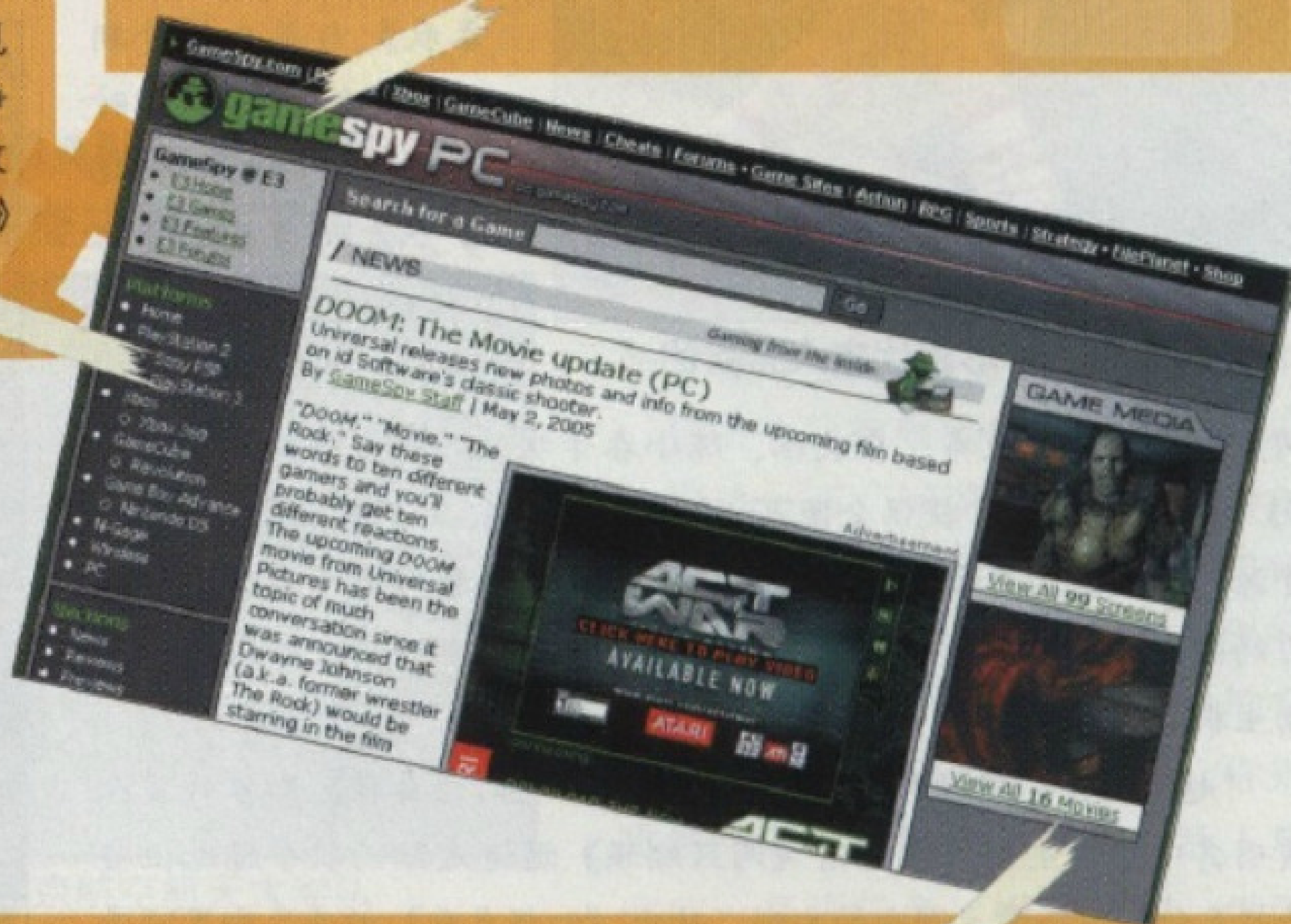
《星际争霸——幽灵》的故事建立在《星际争霸》的世界背景上，在《星际争霸——幽灵》中你将扮演一名"Ghost"——受过隐身训练的人族特种兵。游戏中你扮演的这个Ghost名叫Nova，你可以把她看成女性版的Fisher（《细胞分裂》男主角），她配备一支霰弹步枪，不仅射程远，而且对肉体目标拥有绝大的杀伤力（看得出来，这是专为对付虫族准备的）。Nova还拥有隐身、能操作机械、驾驶各种交通工具等能力。游戏中的"肩上瞄准系统"（over-the-shoulder targeting system）难免会让我们想起《生化危机4》，与《生化危机4》的瞄准系统类似，当Nova举起自己的武器瞄准时，画面会变大。在《幽灵》中我们没有看见太多的即时战略痕迹，但是在多人模式中，我们看见了一个喷火兵和一辆可驾驶的秃鹰地雷车。多人模式充满了《星际争霸》风格的画面和角色，这看上去非常有趣。Blizzard最近刚刚宣布收购了Swingin'Ape工作室，看来Blizzard对开发《星际争霸——幽灵》的这家新的开发商充满信心。



DOOM:电影版延期

2005年5月23日 gamespy.com

环球电影公司最近放出了《毁灭战士》（DOOM）电影版的最新电影截图。"DOOM""电影""影星岩石"……当你和10个不同的玩家提起这些字眼时，你会得到10种不同的反应。最近环球电影公司的官方网站宣布，《毁灭战士》电影将要延期到今年10月21日才会上映。《毁灭战士》电影版的导演是Andrzej Bartkowaik，剧情大部分取材自《毁灭战士3》，主要演员除了"岩石"（The Rock）外，另外还有主演过《指环王》中罗汉国将军伊欧墨的Karl Urban。



《生与死》电影版开拍

2005年5月23日 seek.com

由元奎导演的《生与死》电影版已在桂林愚自乐园开机拍摄，并将在中国完成全程拍摄制作。该影片被称为是《龙争虎斗》加《查理的天使》式的影片。影片故事集中在游戏原作中的4位性感女主角之间发生。影片在桂林愚自乐园进行4周的外景拍摄，之后全部影片的拍摄将在浙江横店影视城完成。有消息称，挪威女演员Natassia Malthe将在影片中扮演Ayane。该片希望公映后能收入3000万美元。

新一代《虚幻锦标赛》正式定名

2005年5月22日 IGN.com

前不久，Epic正式公布了下一部《虚幻锦标赛》的标题：《虚幻锦标赛2007》（Unreal Torurnament 2007）。《虚幻锦标赛2007》将使用第3代Unreal引擎，这部作品还有许多创新之处：游戏本身更接近《虚幻锦标赛2004》与1999年《虚幻竞技场》的结合。UT2004的最大缺点是上手极难，即使是FPS老手，只要不熟悉玩法，在战场上面对飞檐走壁的对手也会毫无招架之力。《虚幻锦标赛2007》会改进游戏的节奏，降低门槛；增加新的超大规模团队作战模式"征服"（conquest）；人工智能达到新的水平，AI队友可以互相交谈，实时向玩家汇报战况，玩家可以用语音给队友下复杂的命令；Epic会一如既往地在UT2007中附带完整的编辑制作工具，并给玩家自制内容以最大的支持。



金山公司发布《幻想春秋》

■本刊记者 Littlewing


《幻想春秋》形象代言人张含韵

5月13日，金山公司在北京新世纪酒店发布Q版网络游戏《幻想春秋》。《幻想春秋》是金山出品的第三部网络游戏，是金山成都亚丁工作室的开山之作。国家新闻出版署寇晓伟副司长、信息产业部丁文武副司长、陈伟副司长等领导到场祝贺。发布会现场，金山首次向大家展示了《幻想春秋》中周杰伦等明星对白配音、男女变声语聊等特点，预计产品将在暑期正式公测。金山公司同时公布《幻想春秋》与周杰伦主演的《头文字D》电影大片的暑期战略合作。

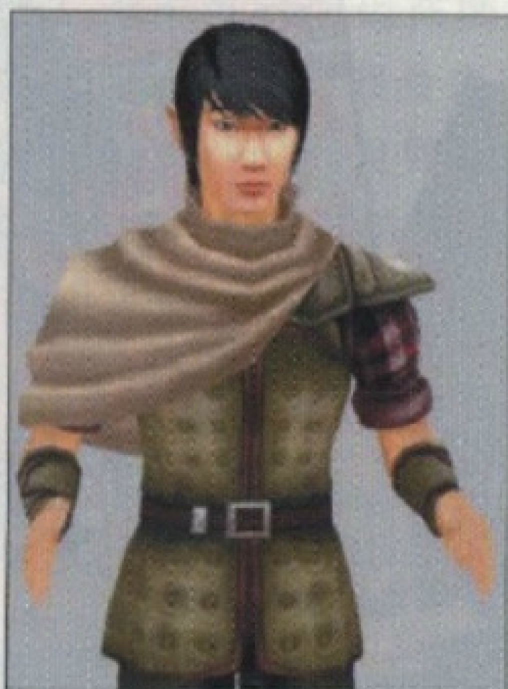
《幻想春秋》取材于春秋战国时期历史文化背景。游戏融合了如“孟母三迁”“完璧归赵”“卧薪尝胆”等365个著名历史典故和成语故事作为玩家的游戏任务。据悉，金山公司《幻想春秋》为抢占暑期市场，准备了“美女兵团辅导员”、纽曼科技全程赞助的“总额百万巨奖线上比赛”等一系列推广活动，其中与电影《头文字D》的合作引起业内的关注。《幻想春秋》与周杰伦暑期大片《头文字D》同时将目标锁定在15～30岁左右的青春人群。《幻想春秋》游戏中将展现《头文字D》偶像明星周杰伦、陈冠希、余文乐、陈小春等明星的电影对白。《头文字D》为《幻想春秋》提供全国200多城市的院线、DVD/VCD贴片广告等资源。金山公司总裁雷军表示，网络游戏和电影同属于具有广泛影响力的娱乐文化形式，双方借势借力，为各自的市场扩大和成熟带来勃勃生机。


《幻想春秋》游戏画面

“超级女声”中脱颖而出的张含韵担当《幻想春秋》形象代言人并演唱其中一首主题曲。凭借《两只蝴蝶》迅速走红的歌手庞龙担当《幻想春秋》另一首主题曲的主唱。此次《幻想春秋》的音乐由罗晓音和台湾省资深编曲人江建民联袂打造。P

业界动态

林俊杰化身EQ2游戏角色



继林俊杰去年为《天堂Ⅱ》创作主题曲《第二天堂》，引起玩家广泛关注后，今年游戏橘子再度邀请林俊杰为在欧美流行已久的网络游戏《无尽的任务Ⅱ》“东方版”创作主题曲——《无尽的思念》，并在游戏中加入与林俊杰有关的最新任务。在海蝶音乐推出的林俊杰新专辑《编号89757》中，将附赠《无尽的任务Ⅱ》“东方版”的游戏序列号，限量30 000份。

联众新品向网络赌博说不

近日，联众公司在钓鱼台国宾馆举行新游戏上线的新品发布会。今年恰值联众创立七周年，联众借此机会推出了几款新游戏，以及新的联众货币兑换结构和会员服务的新标准。新游戏及新标准从游戏机制和渠道上对黑市交易进行了有效防范。北京公安局网监处、文化部网络文化司市场处、新闻出版署音像司、国家体育总局棋牌运动管理中心、中青网协、游戏工委等部门领导出席了会议。



中国首届原创动漫大赛开幕

由共青团中央作为指导单位，共青团中央网络影视中心与中国计算机用户协会共同主办，中青现代国际文化传媒有限公司承办的“中国首届原创动漫大赛”前不久在北京正式开幕。来自团中央、团中央网络影视中心以及各相关单位的领导出席了此次新闻发布会。中青现代国际文化传媒有限公司总经理、中国首届原创动漫大赛组委会秘书长孙学贵强调：团中央网络影视中心作为共青团中央直属的文化传媒机构，希望通过举办“中国首届原创动漫大赛”系列活动，以创新的内容、创新的方式加强青少年思想道德建设，鼓励广大青少年使用健康和积极向上的文化产品。本次大赛参赛作品分为漫画、CG、动画、Flash和Cosplay等形式。大赛首先向国内外征集作品，并通过电视台、网络、平面媒体等途径展示优秀作品，同时将在各赛区举办Cosplay表演赛等推广活动。在大赛评委会专家评选作品的同

时，观众也可以通过网络投票、手机短信等渠道参与打分，最终评选出最佳漫画、动画、Flash及Cosplay表演等5个综合奖和6个单项奖。大赛将于2005年11月结束，届时将举行闭幕式暨颁奖典礼。有关大赛的详情可登录大赛官方网站www.cycomic.cn查询。

iQue百事携手中国战略

不久前iQue与百事的高层进行了会晤，并最终于4月28日就双方在中国深入合作达成协议。据悉，双方的首次接触从CGT开始，iQue全程赞助了赛事，百事方面所提供的"七喜"则确定成为"iQue竞技唯一指定饮料"。iQue的海外品牌，业界三巨头之一的Nintendo与百事在海外开展的"GET DS!"是一个更大规模的联合活动，Nintendo为活动所定制的"百事特别色DS"，也受到众多年轻人的喜爱。

《倚天II》全新装备及三级技能系统开放

《倚天II》于5月中下旬针对高等级武器装备进行升级，新武器装备中将增加一部分30级至40级的全新特种武器装备；40级以上的各职业高级装备也于本次开放。另外，广大玩家们期待已久的三级技能也将同时开放，全新的三级技能将全面增强各职业的能力、增强各职业的平衡性。

Buka E3 2005展示游戏新作

俄罗斯主要电脑游戏制作发行商之一的布卡（Buka）公司，在今年E3大展上展示了2款游戏新作：以二战时期日本偷袭珍珠港为素材的即时战略游戏《太平洋风暴》（Pacific Storm）和第一人称射击游戏《斯大林地铁》（The Stalin Subway）。他们还展示了布卡近两年发行的游戏，包括第一人称射击游戏《地狱力量》（Hellforces）、动作RPG《瘟疫》（Pathologic）、《魔法之战——黑暗印记》（Battle Mages:Sign of Darkness）等，从这些作品中可以看出布卡一贯秉承的硬派风格。

电子竞技

WEG第二赛季 魔兽、CS项目选手分组公布

5月17日，韩国WEG组委会公布了第二赛季《魔兽争霸III》比赛的参赛选手和分组情况。WEG聚集了世界上最优秀的选手，包括Spirit_Moon、shortround、DIDI8、Zacard等，其中也包括中国的4位选手：Guangmo、xiaot、Magicyang和Anas，而国内另两位高手suhO和Sky则为了国内赛事等因素放弃了WEG。在同时公布的CS分组中，中国的2支战队ABIT Strike和wNv形势严峻，wNv与上届冠军NoA和CPL2004冬季锦标赛第4名Begrip同组，出线形势不容乐观。这些选手将在6月3日开始的比赛中正面交锋。本赛季的比赛地点为韩国首都汉城，总奖金达40万美元，在现今的世界电子竞技赛事中金额最高，届时选手将入住坐落在汉城市中心的全新的选手村。

华硕2005GAME FACE电子竞技大赛决赛落下帷幕


冠军北京航空航天大学队

5月21日，共有4支全国高校代表队参加了华硕2005GAME FACE电子竞技大赛的总决赛，他们经过两个月的激烈竞争，在比赛中脱颖而出成为各地区冠军。比赛的场地设置在星美影城的一个"铁笼子"里，激烈的比赛和别致的现场吸引了不少来观看电影《星战前传3》的观众目光。经过四场激烈的比赛，最后来自北京航空航天大学的长江代表队以13：10的微弱优势击败了来自武汉的PANDORA代表队，夺取冠军。此外北京长江代表队还与刚刚在西班牙CPL赛事中夺取冠军的中国国家女子CS战队进行了一场友谊表演，最终双方以7：7的成绩握手言和。比赛结束后由华硕的市场部负责人杨丰泽先生为获奖队伍颁发了奖金。

产品信息

《盟军敢死队——打击力量》最新消息

《盟军敢死队——打击力量》的最新作一改从前的俯视实时战术方式，转变为用第一人称视角进行所有行动。在游戏中你将控制"打击力量"的3位成员之一。玩家需在3位人物之间进行切换操作来进行游戏："绿色贝蕾帽"永远是行动的核心，他专精于格斗与各种武器的使用；"狙击手"有着钢铁般的意志与出众的枪法；而"间谍"则擅长于潜入敌人的内部进行破坏。如何搭配3位敢死队员的独特技能以实现进攻的计划，这取决于你的选择。游戏的背景依然是二战时期的欧洲战场，你则要带领你的敢死队精英队员在敌人后方完成一系列任务，横跨法国、俄国与挪威去摧毁纳粹船只，伏击敌人部队，释放法国反抗军囚犯以及绑架敌





三星电子杯WCG2005中国区锦标赛分赛区配额

SAMSUNG

	北京	上海	广州	沈阳	成都	重庆	武汉	杭州
反恐精英	3队	2队	2队	2队	2队	2队	2队	2队
魔兽争霸	3	2	2	2	2	2	2	2
极品飞车	4	3	3	3	3			
	西安	深圳	南京	长沙	福州	济南	哈尔滨	总数
反恐精英	1队	1队	1队	1队	1队	1队	1队	120
魔兽争霸	1	1	1	1	1	1	1	24
极品飞车								16

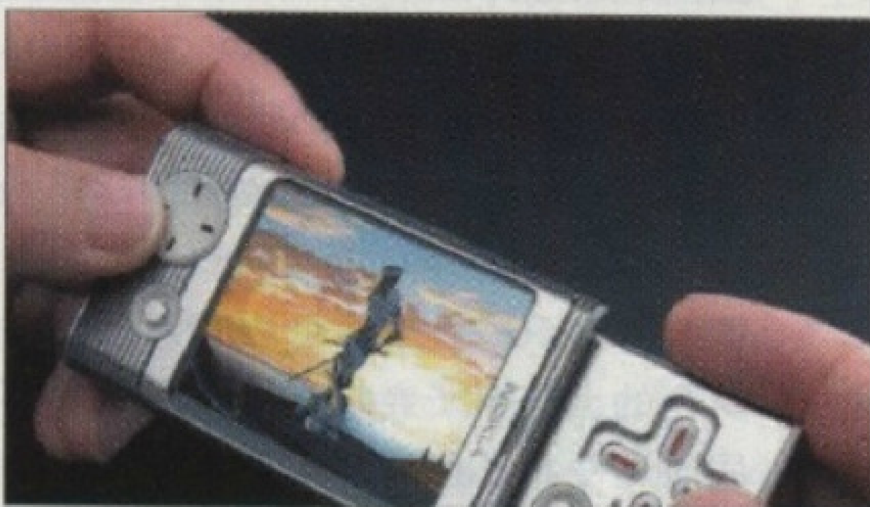
人的某个将军……除单人战役外，游戏还设置了网络联机多人模式。

育碧软件与环球影业共同发布《金刚》

育碧软件与环球影业首度发布了彼得·杰克逊电影改编游戏《金刚》的资料。育碧软件总裁兼首席执行官Yves Guillemot说："育碧软件与彼得·杰克逊、Wingnut Film、环球影业通力合作，希望能让《金刚》成为一次令人难以忘怀的体验。游戏在画质上继承了很多电影的特点；当然，还有完整的电影故事，并且加入了更多的互动体验。《金刚》将成为2005年育碧软件最为成功的游戏作品。"彼得·杰克逊则表示："电影的制作给予游戏无穷的创意。我们可以说电影和游戏根本就是一个事物的两面。"



诺基亚发布 N-Gage第三代官方图片



诺基亚游戏部门的总经理对外宣布，他们将利用特殊的技术使得今后推出的全部诺基亚Series 60平台智能手机能完美兼容之前的所有N-Gage专用游戏。同时诺基亚的发言人还公布了一段视频资料，片中出现了N-Gage第三代产品雏形，万众期待的N-Gage3就将以它为原形进行设计和开发，当然最终的成品将会保留多少其中的元素，目前不得而知。酝酿当中的N-Gage3将支持横竖两种操作方式，屏幕能自动调整显示内容，同时还有两个抽拉式隐藏键盘，而导航键的中心确定键被单独设计出来的做法则让我们依稀又看到了N-Gage QD的影子。

《铁血联盟2——野火》汉化完成

《铁血联盟2——野火》（Jagged Alliance 2:Wildfire）于一年前在北美上市，此游戏已由北京东方娱动科技有限公司代理。东方娱动聘请了多个汉化组共同合作，经过5个多月的紧张工作后，于近期完成了近40万字的汉化工作。目前这款游戏已经进入了最后的测试阶段，根据官方透露的部分数据表明，此次汉化程度将达到90%以上。与《铁血联盟2》相比，《铁血联盟2——野火》90%以上的地图被重新设计和制作；所有的军事设备都增加了防御能力，如：地雷区、围墙防护区、了望塔、城墙探照灯以及警报器；游戏还在《铁血联盟2》的基础上增加了几十种新的武器装备，并提供150种游戏人物供玩家选择。

"今天你排队了么？"——《魔兽世界》公测现状

■本刊记者 Littlewing

《魔兽世界》作为今年最受关注的网络游戏，自公测之日起就在玩家间引起轰动。除了创造公测50万人在线的纪录，也创造了玩家需要排队两小时才能进入游戏的纪录。"今天你排队了么？"已经成为《魔兽世界》玩家之间最常用的问候语。除了凌晨1:00至上午11:00这段时间外，玩家在绝大多数时间上线都需要排队，通常晚上排队在百人以上，而每逢周末晚上上线，则需排四五百人的长队。在这期间，服务器也经受了严峻考验，《魔兽世界》点卡5月22日上市，目前发行的点卡面值30元，包含600点游戏时间，计费标准0.45元/小时，收费在即，服务器的状况却不容乐观。在高峰时段掉线情况频繁出现，船突然消失、捡拾物品时卡死、邮件系统数据错误、服务器回档……问题层出不穷。在公共频道刷屏贩卖游戏币的情况在九城的封停之下渐有好转，然而，九城不断在公共频道发布广告，是否又是对玩家的一种变相骚扰呢？



传说中的"部落众玩家击杀暴风城大主教"截图

公测期间，使用各种外挂的玩家日益增多，在怪物不太密集的野外区域，经常看到打开外挂的玩家使用瞬间移动的功能，这一现象在PvP服务器尤其普遍。虽然九城表示对外挂严厉打击，并封停万余账号，外挂问题依然没有得到根本改善，反而有愈演愈烈的趋势。甚至出现了外挂团体，打出"只收外挂成员"的口号，并且将自己用外挂杀死游戏中英雄的截图放在论坛炫耀。随着收费日期临近，能否根除外挂也成了玩家最为关心的问题。在截稿时，记者从九城官方了解到，在九城正式宣布《魔兽世界》的商业策略前，他们不接受任何形式、性质的采访。

一个良民的鼠标垫噩梦

■本刊记者 生铁

我最近玩什么游戏呢？说起来还是在玩那个傻乎乎的《三国志Ⅹ》增强版。有时也玩一玩时下很流行的一个叫ZUMA的弹珠游戏（有人管这游戏叫“蛤蟆吐球”）。这两个游戏都是一只鼠标就搞定的，玩的时间长了，手腕那里还真有点不舒服。

有人可能会说：你真俗，天天报道这个行业，就知道玩这么几个游戏。你怎么不玩《魔兽世界》？嘿嘿，我要告诉你，有外挂替我玩着呢！

真诚的《魔兽世界》玩家听了这句话，一定要气得跳起来——好在我只是开了个恶俗的玩笑。可最近有件事，给我的感受，与听到这个恶俗玩笑的《魔兽世界》玩家的感受类似。

在讲这个事之前，我想问各位读者一个问题，你很亲密的伙伴里，或者与你关系很好的亲戚当中，你是否喜欢那种不管说什么话，都和一些猥琐想象联系起来，而且不分场合，动不动就和你说些龌龊笑话的人呢？

反正我是不喜欢。

前段时间，冰河给我们了一个网站链接。进去一看，是两副鼠标垫的照片，鼠标垫是那种带保护手腕的软垫的，初看起来设计还挺巧妙，同时也觉得很无语。至于是什么样的，你自己看就知道了。







可能经常上网的朋友早都看过这个照片了。网上传言说，这些鼠标垫是日本人设计的。我不知道该不该信，不过是谁设计的也不重要了。一款IT周边产品，能做成这样，也算动了脑子了。可是，为什么我就永远想不到这样的点子呢？近而联想到国外的电脑DIY玩家，他们常把自己的电脑组装成各种眼花缭乱的东西——虫子、汽车模型、马桶，就是让人分辨不出来那是台电脑。而一个亚洲的玩家则把自己的PC改装成了一个人形玩偶。

过了没几天，就听人说电脑配件市场里已经有这种鼠标垫的仿制品在卖了，面料还挺讲究，是无纺布的，手放在上面不会有那种按在塑料上的不良感。人物造型比之前在网上看到的更豪放些。

自从用了光电鼠标后，我就再没用过鼠标垫，所以，看着鼠标垫上冲我茫然微笑着的女人，我有种感觉，觉得她们就是冲着像我这种爱玩《三国志》、爱玩ZUMA和爱玩即时战略游戏的玩家在笑呢。她们好象在说：“来，来吧！快来买我！”更有甚者，还有某电脑散热器厂商将这种鼠标垫作为吸引用户购买其散热器的赠品来送。

回过头看外国的新闻。Bethesda Softworks宣布了《辐射4》的开发计划；纳米技术有可能让DVD的最大容量（8.5GB）提高近百倍；QUAKE 4推出了最新的游戏截图；DOOM也要拍成电影了；Intel和AMD都将发售自己的双核处理器了；一种可以模拟植被物理变化的3D引擎技术SpeedTreeRT将在新的游戏中运用了……

而这样的鼠标垫的新闻，怎么就那么与这些消息格格不入呢？

又一想，这样的鼠标垫创意，从商业角度讲，也许还可以算是个好点子。毕竟人家准确地利用了世界上起码一多半的电脑用户的某种需要，而且，也不过就是设计了一个鼠标垫而已，毕竟人家设计的不是一款地图庞大、开放PK、无限升级并且方便开发外挂的网络游戏。想到这里，我的内心不禁又暗淡下来。

本来不是件大事，好象又大惊小怪了，可不知怎么，当我看到这个鼠标垫的新闻，就像看到那些铺天盖地、名字一率用两个字的网络游戏的广告一样让我厌烦。

我并不是一个在某些方面很冷淡的人，也不是一个仅靠道德来判断事物的人。可是，我真的不希望有一天，当自己早上骑自行车去上班的时候，车座是带按摩震动功能的；当我拉开单位玻璃大门上的把手时，感觉是握在了一个热乎乎的香肠样东西上；不希望坐在电脑前开始一天工作时，感觉是坐在一个人的怀里；更不希望当我用鼠标打开我的“记者视点”的文本时，感觉我的手腕正放在某个女人软软的上身上。不过谢天谢地，现在我听说这类鼠标垫已经被查禁了，我的这种噩梦般的幻想也可以暂停了。P

■类型：策略 ■制作：KOEI ■发行：KOEI
■上市日期：2005年6月22日 ■推荐度：★★★★☆

前线地带



《信长之野望——革新》全接触

■大众游戏网 中崎峻

当光荣公司在最近半年内陆续放出了《三国无双（PSP）》《三国无双（Advance）》《真·三国无双4》《真·三国无双3（PC版）》等游戏之后，几乎所有的光荣游戏Fans都在惊呼今年光荣公司似乎是吃定了“无双”系列。但就在此时，光荣公司著名的“信长之野望”系列悄然推出了第12代：《信长之野望——革新》（以下简称为《革新》）。



著名的富士山，
连武田家的主城踯躅崎馆都可看得到



位于九州岛上的高千穗瀑布，
连秋天的红叶和彩虹都清晰可见

从第11代《天下创世》开始，习惯了光荣“野望”系列命名的玩家都觉得其命名有些奇怪，而这次《革新》的出现，则彻底向玩家们宣布：以记、传、录为命名顺序的“野望”时代已经结束了！其实从《天下创世》起，无论是画风、设定，都与以前有了很大改变。可能从那时起，光荣就已经要开始新一轮的“野望”系列制作了吧。而即将推出的第12代作品，从命名上，就已向玩家们传达了其革新的决心！

全新的3D全幅地图

本次即将推出的《革新》，首次采用了全3D制作的全幅地图，所有的景物、城市、地点、战场都出现在同一张地图上。虽然现在只是开发画面，但依然可看到优美的景色。

在这张幅员广大的3D全地图上，作为玩家的你，不仅可看到城下町的建设与发展，还可看到敌我双方的行军、交战。一切在游戏里发生的事情，你都可在这张地图上找到。



攻城战也发生在全幅3D地图上，
浅井军24 000人进攻大坂城

改进的“町并内政”系统



武家町里的橹，可有效抑制敌军的进攻

在《革新》中，内政方面采取的是新的“町并内政”系统。所谓“町并内政”是指先建立一个町，然后围绕着这个已建的主町再发展其他与之相关建筑的内政方式。町并内政系统的出现，可让城下町的建设更为合理、实用。

整个“町并内政”系统中，可建设的町并有农村、武家町、商人町、门前町、职人町、公家



真田水军的铁甲船与三好水军
在纪伊湾正发生激战

前线地带



著名的铁甲船，则是通过研究水军技术而出现的

町和南蛮町7种。而其他可建设的建筑有金钱系、兵粮系、学舍系、兵器系、防御系、特殊系等共计27个建设单位类别，有效合理地建设町并建筑，并且整合好这些建设单位，既是对自己实力的提高，也是对玩家们规划能力的一次考量。友情提示一下：特殊系里有可使用募兵指令的建筑，而兵器系发展到一定阶段，就会有生产大筒的建筑。

多样的“技术革新”系统

在变乱纷呈的日本战国时代，军事与内政的新技术不断出现。在《革新》中，加入了“技术革新”系统。研究新的技术，比其他各大名家更早地获得新技术，不但能提高自己的名声，更能利用新技术达到富国强兵的目的。

“技术革新”系统包括足轻、骑马、弓、铁炮、兵器、水军、筑城、内政8种技术，但并不是所有的势力都可同时研究这些技术的。比如织田家可较早地研究铁炮技术，而武田家可较早地研究内政与骑马。整个“技术革新”系统，可通过研究获得超过80种的各类新技术。擅长研究铁炮技术的织田家，可较早地使用铁炮，而且通过不断研究新技术而获得了“马上筒”之后，更可编组同时拥有铁炮杀伤力与骑兵机动力的骑铁部队！


“龙”与“虎”的激突，宿命的川中岛之战

即时制游戏方式


图1


图2

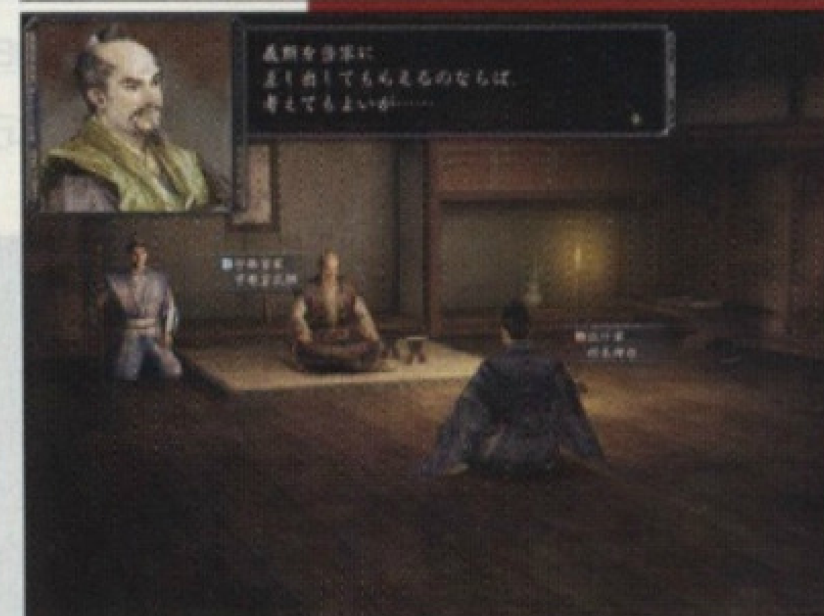

图3


图4

《革新》与以往“信长之野望”系列最大的区别就是采取了Realtime（即时制）的游戏方式，这无疑是本作与以往“信长之野望”系列相比最大的变化，游戏内的一切活动都是即时在3D全幅地图上进行的。

在游戏中，小田原的北条家总兵力大约为24 000人，但是城池本身还没有改造，整体经济实力也不够，北条家决定发展内政并改建城池（图1）。为了在巩固固有领土的同时，扩张新的领地，北条家决定向西进发，壮大势力（图2）。但是出兵的北条家防守实力薄弱，邻近的太田家见此良机，大举进攻北条领地；北条军一面调遣西进部队回援，一面在城下町设下陷阱来延


图5


佐竹家提出与宇都宫家结盟，对方提出要佐竹义斯做人质

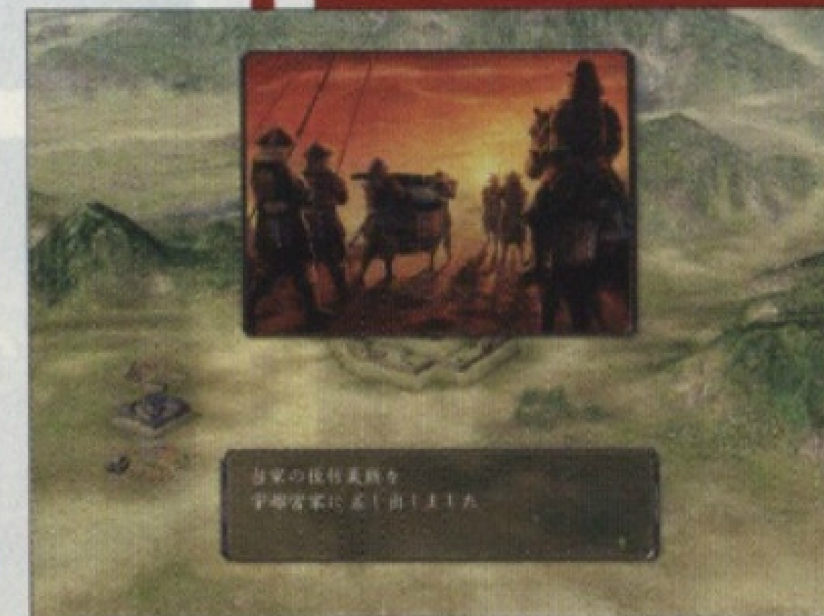

佐竹家最终同意了宇都宫家的要求，派佐竹义斯去做人质


图6


图7

缓敌人的进攻（图3）。大举进攻的太田军果然因轻敌大意而中计，陷入混乱（图4）。小田原城也因改建的结束而升级了城防能力（图5）。北条军出城迎战混乱的太田军，同时向武田家请援军攻打太田家的主城岩付城（图6）。面对这种严峻形势，太田军放弃了进攻北条家而回军保护自己的主城（图7）。

从以上的战例可看出，在即时制下，冷静判断情况并作出正确的处置，是非常重要的。同时也因即时制本身的紧张感，可更充分地调动起玩家的游戏积极性。

紧张的战争场面

战争历来是"野望"系列里占据相当比重的一部分，在《革新》里也不例外。多兵种的协同作战，各种交战兵器的使用，使得战场上的战斗更加激烈。根据武将的斗志发动的战法，更能对敌人造成重大打击。而且在本作中，海战也变得十分重要。如果是在沿海地区交战，控制了制海权的一方可从海面发动对敌人的攻击。

在战斗中，玩家还可选择多种计略与作战方式来进行作战。比如玩家可通过实行"奇袭"计略，使用织田家再现当年奇袭桶狭间的精彩一幕。

丰富的外交手段

因为在《革新》中首次采用了即时制游戏方式，那么为了避免自己在进攻时遭到偷袭，外交在游戏里也将成为相当重要的手段。灵活、巧妙地使用各种外交手段，不仅可分化敌人，避免让自己陷入敌对势力的包围，同时也是巩固后方，可安心远征的保证。在《革新》中，引入了缔结同盟的一方有可能会要求对方人质的设定。这在当时，是一种相当普遍的现象。在《革新》中加入这个设定，可说是光荣正力图让游戏变得更贴近历史的真实面。而且外交不仅可让你获得盟友，获得新技术，甚至在战场上，外交都有可能救你一命。

以目前的资料看，我们有理由相信《革新》是一部优秀的历史模拟游戏。而且游戏风格的大胆转变、新系统的引入，都无愧于本作的副标题：革新。希望《革新》能承担起老一代以记、传、录为命名方式的"野望"系列，向新一代"野望"系列转变的任务。













去年今日此门中

■贵州 yago
（本刊特约作者）

每年一度的E3在全球玩家们期盼的目光中再次来临，厂商们也铆足了劲把有份量的重大消息堆积到5月下旬的这几天统一释放，甚至还等不到5月18日正式开展，层出不穷的爆炸性新闻就已把大伙的心情抬到了一个晕乎乎的高度。《波斯王子3》、PS3主机亮相等在平日间无不是可独占几页版面的重磅炸弹，所有这些煽风点火的炒作都是为了让你确信，每年5月的这几天果然是玩家们的节日！不过有位夫子曾经说过，做人要厚道。厂商们乱哄哄、推美女、出试玩、你方唱罢我登台之后还是应该给玩家留点实际的，别等会场一散那些曾经慷慨激昂的许诺也全都变作水中花镜中月，各位如若不信不妨回忆一下去年E3。下面，我们就来对2004年E3上喧嚣登场的诸多PC大牌作品来个追踪报道。还是那句话，期待中的事物总是最美的，当你实际看到时，又有几个能和你盼望中的形象画上等号？

会当凌绝顶，一览众山小

半条命2

《半条命2》是《毁灭战士3》同宗同门的对头，和后者一样它也历经风雨，从开发初期即遭泄密到2003年成为E3王者，然后2004年也同样成为被大奖遗忘的角落，直到11月16日降临人间引发动荡。这款游戏的Source引擎虽然光影功力不及John Carmack的大作，不过一流的美工贴图外加Havok物理引擎多少弥补了两者之间的差距。好莱坞风格的故事剧本带给玩家们惊心动魄的体验，在主人公Gordon的冒险过程中还交织着与一代剧情千丝万缕的联系，这让那些熟悉本系列的老玩家感到格外过瘾。从各方面来看，《半条命2》甚至超越了玩家们的期待。



回眸一笑百媚生，六宫粉黛无颜色

罗马——全面战争

在去年E3开幕之前有关《罗马——全面战争》的小道消息和图片就已经满天飞舞，等到会场上时有幸光临现场的玩家们更是目瞪口呆：全3D场景中上万名形态各异的战士混战厮杀，每位士兵的动作都不尽相同，刀剑枪矛的撞击还能对肢体产生真实的物理碰撞作用，所有这些即使是在大投资



的好莱坞电影中也不常见到。《全面战争》一直是古代战争游戏中的佼佼者，其历代作品充分满足了那些没赶上血肉横飞年代的勇者们的心愿。值得一提的是，国内某民间制作小组独立制作的MOD包吸引了原开发厂商和国外媒体的注意，堪称为中国玩家大挣脸面。

战火兄弟连

E3会场上参展的游戏里有不少是名篇续作，因此任何一款稍有新意的原创游戏很容易就能得到重视，以二战为题材的军事FPS游戏《战火兄弟连》就是其中之一。这款沿着《荣誉勋章》和《使命召唤》轨迹而来的作品却放弃了射击快感路线，一线战术指挥才是本作的主旨，虽然有时候主人公还得客串一下孤胆英雄的角色，不过更多时候你更需要关注的是自己的手下。《战火兄弟连》貌似克隆但却独具创意，优质画面不用多说，游戏中大量参照史实的战斗场面凸现制作者踏实敬业的工作态度，难怪斯皮尔伯格老先生也要抽空溜到育碧展台看上一眼。



毁灭战士3

从2002年就开始在E3会场上盘旋的这款FPS新版圣经在2003年展会上几乎成了被人遗忘的代名词，2004年的E3它也只派了同门小兄

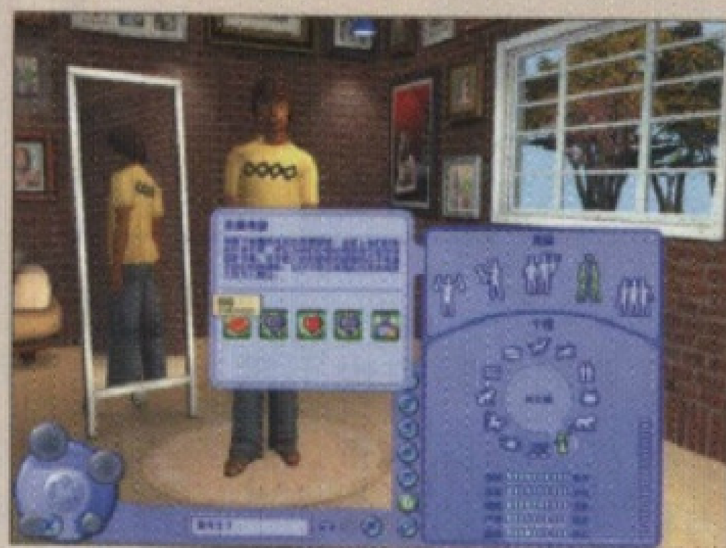


弟XBOX版本亮相，评委中居然还有人为它提名最佳动作游戏，可惜大多数委员们并不赞赏炒冷饭的做法，因此id Software的骄傲又一次被推出大奖门外，这与前年的风光场面相比真是恍若隔世。2004年8月3日《毁灭战士3》的正式发售着实在全球范围内掀起了一股狂潮，有专业人士是冲着它的容积阴影技术去的，有玩家是为了自己新升级的显卡和CPU去的，当然也有人是无聊了凑个热闹。《毁灭战士3》的图像与音效的确让高档配置用户满意得通体舒畅，但它作为一款游戏软件的娱乐价值却引发了不少争议。

正是江南好风景，落花时节又逢君

模拟人生2

电子艺界的《模拟人生》是游戏圈里的商业奇迹，热衷于飞机大炮的战争狂们通常很难领略这种建设的乐趣，虽然没有硬件杀手的称号和极度变态的杀戮场面，但这个模拟小人在全世界却赢得了数千万玩家的爱戴。经过一代七部资料片的狂轰乱炸后，《模拟人生2》在2004年展会上仍然轻松拿下最佳模拟游戏大奖，然后又于9月如约上市发售，大幅强化的人物造型编辑工具和舞台剧本要素的加入让模拟小人有了更多展现自我的机会，在这款游戏里玩家可以实现自己的奇思异想，是一款真正好玩又耐玩的游戏。



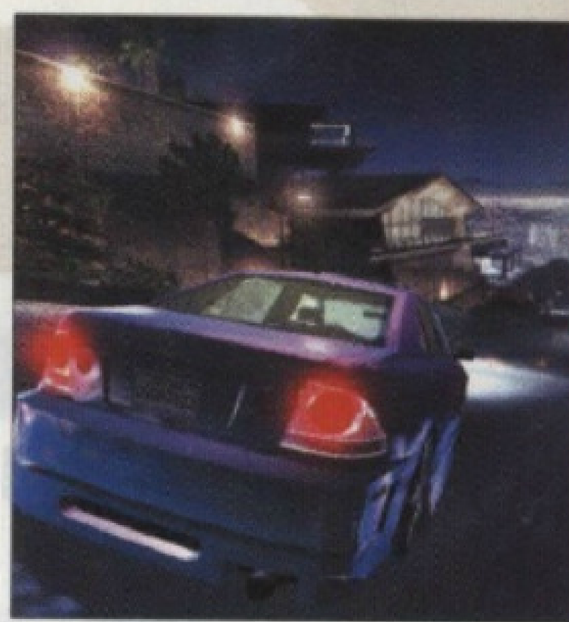
波斯王子——武者之心

2003年底火爆登场的《波斯王子——时之砂》甚至吸引了那些原本对动作游戏不感兴趣的玩家，加上育碧的全平台制霸策略，这款源自古老经典的游戏顿时焕发出蓬勃生命力。由于《时之砂》曾夺冠2003年最佳动作冒险游戏，2004年的这同一顶桂冠没再垂青其后继者《武者之心》，但在展会现场为它而涌向育碧展区的玩家人数并不比《光环2》的人少。《武者之心》在保持唯美动作的基础上也有了不小转变，一贯卡通色彩的主角换上了成熟男性化的外表，剧情也从轻松的童话冒险变成了光明与黑暗的严肃对阵，与妖魔们的战斗更增加了不少血腥成份，总体而言玩家们对它的感觉还不错。



极品飞车——地下狂飙2

非法飙车的刺激为电子艺界的《极品飞车》系列开辟了一条新发展道路，一时间无数的以非法改装赛车为主题的游戏紧跟而上，受到这股潮流冲击的影响，《地下狂飙2》甚至没能在去年展会上获得提名资格，不过这丝毫没有妨碍NFS迷们对这款续作在年底发售后的疯狂追捧。除继承和深化前作非法飙车的乐趣外，游戏中还增加了可在都市中闲逛的自由挑战模式，这为那些热衷DIY的车族玩家们来说无疑是个难得的炫耀舞台。最重要的是，各版本累计的高销量让EA数钱数到手软……



细胞分裂3——混沌理论

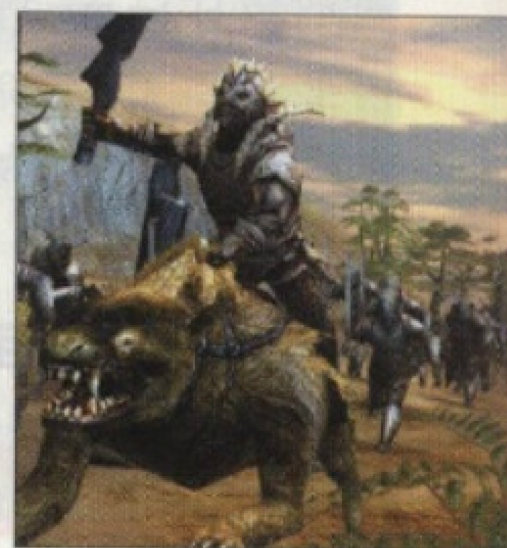
育碧公司的另一顶梁柱系列《细胞分裂》第三代作品《混沌理论》在2004年E3上荣获最佳动作冒险游戏大奖，这款潜入型特工游戏采用虚幻二代图形引擎，全新渲染模型3.0技术外加全屏抗锯齿得到的光影效果再创该系列画质最新高度。本作剧情依由美国热门军事题材作家汤姆·克兰西一手编撰，游戏性方面的最大改进为强化了多人模式，玩家甚至能够在一台电脑上分屏对抗。没有跳票没有失望，一举获得国内外媒体的高度评价，这就是《混沌理论》给我们的印象。



欲穷千里目，更上一层楼

指环王——中土大战

魔戒电影的热力正在娱乐圈退潮，而以它为题材的游戏在去年这个时候却正值盛年，看样子电子艺界也真想一鼓作气把它抬成本门自创的经典RTS，电影三部曲中的战争场面已经为这款游戏做了绝佳的前期宣传工作，EALA的制作者们也很卖力，任何看到它画面的人只会暗自担心家中显卡是否能胜任这款巨大的RTS，此外多阵营的选择也让每位熟悉魔戒故事的玩家欲罢不能。不幸的是，作为商业文化热潮的副产品，《中土大战》虽集尽辉煌却最终难免和电影一样逐渐淡出人们的记忆。



战锤40000——战争黎明

《战锤40 000》源自于英国知名桌面游戏，进入游戏圈发展后其世界设定从中世纪魔幻突然跳入未来科幻世界，夸张激烈的厮杀场面颇具气势，射击爆炸效果也绚丽得无与伦比，人类、兽人、混沌魔三族争霸



宇宙的战争都宣扬着力量至上的观点，因此很多RTS族玩家对它充满了期待。等到9月上市之后，大家才发现《战争黎明》给人的感觉虽爽，但三种族之间的平衡性明显有问题，另外游戏程序的兼容性也不能让各种配置的玩家满意。

眼前有景道不得，崔灏题诗在上头

地球帝国2 也许是被《帝国时代》的阴影所笼罩，《地球帝国》没能在历史策略游戏领域中超越前者，其资料片《征服艺术》的败北让玩家对这个系列彻底失望。在这种情况下心有不甘的《地球帝国2》仍然坚持着爬进了2004年的E3会场。直到将近一年后它的正式发售仍未能抓住玩家们挑剔的心，本作最大的问题在于画面粗糙，虽有诸多游戏性上的创新，但在人数众多的视觉系玩家眼前只能是有苦难言。



星球大战旧共和国武士2——西斯君主 PC上真正的传统流派RPG越来越少，精品更是少之又少，因此《西斯君主》在E3上的亮相理所当然赢得了众人关注。有一代的辉煌在前，再加上星战文化的影响力，这款续作基本没有也不需要任何本质上的突破，剧情走老套路，界面有改进而已，一代奠定的雄厚基础完全够本系列延续到三代之后，而其真正受欢迎的原因还是在于山中无老虎、猴子称霸王。



千呼万唤不出来，犹抱琵琶半遮面

潜行者——切尔诺贝利之影 这本来是一款有望与《半条命2》或者DOOM3媲美的作品，我们甚至预计它可能会在2004年底加入FPS白热化大战团。可惜这款游戏从2001年底公布以来一直在孜孜不倦地参加着历年的E3。早先它可是首批DX9.0的支持者，可现在满大街人人头上都戴着DX9.0的帽子时我们却还不见它的踪影；2003年底的Alpha测试版现世之后，大家都坚信它必然会在2004年内的某个时候登场，因此2004年E3上THQ专为它搭建的红色核电站废墟模型还真吸引了不少人。遗憾的是，2004年过去了，它又出现在THQ参加2005年E3的产品名单中，目前最新的预计发售日为2006年。如果E3有跳票王这一奖项的话，估计《潜行者》是毫无争议的得主。



地牢围攻2 自打《阿拉娜传奇》之后，玩家们都在盼望着《地牢围攻2》，微软的这款动作RPG在去年E3上没捞到任何奖项，但流畅的运行环境和精彩的团队战斗始终让玩家们难以放弃对这款游戏的惦记。经过整整一年的等待之后，它仍然没有出现，甚至今年的展会上可能还会看到它，不过没有人质疑这漫长的等待是否有所价值，因为前两作早已用实力证明了自己的高贵血统。



恐惧突击（F.E.A.R.） 就在去年E3前夕，VU Games公布了这款号称集恐怖、动作于一体的超豪华FPS，游戏中玩家将带领5人特战小组与某航天公司大楼中的鬼魅力量对抗，对DX9.0的全面支持和大量电影级别的视觉效果是这款游戏的最大亮点，有评论家甚至提出它有望超越《半条命2》的高度。可惜这么一位看似还有几分潜力的选手不幸又患上了跳票绝症，更可疑的是整整一年来鲜有它的开发进度消息公布，想必今年E3大家又会看到它那蛊惑人心的画面。



海内存知已，天涯若比邻

魔兽世界 如果到今天还有玩家不知道WOW的名头，那过去的一年中他一定是死了。去年的暴雪展台主推《星际争霸——幽灵》，他们似乎根本不在乎那无数双对《魔兽世界》报以关注的眼睛，这款具有宗教般神秘魅力的网游在世界各地运营商眼中差不多等同于聚宝盆和摇钱树。WOW从2001年公布到2004年底北美正式运作也经历了相当长的时间，这段等待对玩家们来说几乎没有悬念，地球人都知道暴雪出手必属精品，甚至不管WOW是否会参展E3，最后的结果都只能是红得发紫。



回顾和评点到此结束。今年的E3轰轰烈烈又开了张，它带来的影响还会延续到今后的一年甚至几年，诸多名角粉墨登场，走马观花之余，期待谁，无视谁，大家心里想必都明白…… P

《要塞2》是以中世纪生活为背景的即时战略游戏，玩家既可领略到诗情画意的田园风光，又能体会到民生的困顿艰苦，食物、资源、战争、瘟疫等各种现实的问题困扰着作为领主的你。怎样使子民安居乐业，组织精锐部队来抵御外侮、争雄天下，实在是一场持久的耐力与智慧的考验。游戏分为剧情模式和自由建设模式，前者分为和平路线和战争路线，玩家扮演的领主和各色人物命运交错，在正义与邪恶的路口徘徊抉择；后者以经营建设为主，偶有战争也是很简单的，攻略中不再表述。



要塞2 Stronghold 2

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

良 总评 7.9

制作	FireFly Studios
发行	Global Star Software
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：8.0　画面：7.5　音效：8.0　创新：7.5　剧情：8.0

配置要求
CPU：Pentium 4 1.4GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：2.5GB

上手进阶篇

一、荣誉系统

荣誉值可理解为统御力，是发展经济和军事的重要属性，在游戏中提升荣誉值是时刻要关注的事情，作为领主要让城堡谷盈仓满，平民生活富足美满，同时还要体恤下情，到执法机关巡查，或虔诚地到教堂作弥撒。领主积累越多的荣誉值就能拥有越多的领地，修建更多的建筑。此外招募某些兵种也会消耗一定的荣誉值，例如招募钉锤兵就需消耗20金币及1点荣誉值，而招募骑士则需消耗100金币及25点荣誉值。这意味着拥有越多的荣誉，便可拥有更多样化的部队。

影响荣誉的因素很多，最主要的因素是食物的存储和配给。平民的谷仓中存放着4种食物，则每月荣誉+1；给平民配给的食物种类越多，获得的荣誉也会提升，比如每月能吃到3种食物，则荣誉+2；吃到4种食物，荣誉+3。另外谷仓的食物配额为双倍的话，获得的荣誉也会随之翻倍。

领主宴会提供的食物（鹅肉、鱼肉、蔬菜、葡萄酒等）种类也会影响到荣誉值。所获得的荣誉值可套用公式计算，即所获荣誉值＝10+（4×宾客数量×食物种类），参加宴会的宾客数量取决于要塞的规模——撒克逊人小屋3人，小型要塞5人，中型要塞7人，大型要塞9人。

修道院的僧侣会进行宗教研究著书立说，每写出一本书可增加6点的荣誉值。建设蜂房采集蜂蜡，送往蜡烛工厂制成蜡烛，神父用蜡烛点亮教堂，民众开始参加这里举行的弥撒仪式。弥撒可提升声望，如果领主在教堂出现和平民一起参加弥撒的话，一次可提升150点的荣誉值。在城堡中建立执法机构，如岗哨、刽子手公会和法院，当它们正常运转时，领主有可能视察法院的执法工作，每次视察会得到20点荣誉值。

建立女子寝宫让领主结婚，领主会经常前往寝宫和妻子相聚，每次都可增加荣誉值。织布工人将羊毛纺制



谷仓的食物配给双倍，每月所获的荣誉值也随之翻倍

成衣服。当领主厨房存有4件衣服时，领主妻子便会开始举办舞会，舞会每年举行一次，每场舞会可增加200点荣誉值。

在城堡中修建竞技场，每半年会组织马上枪术比赛，它会提升一定的荣誉值。修建乐手屋，歌手艺人会在宴会上演出，可获得一定的荣誉值。在城堡中修建雕像，每尊消耗250金币，每尊每月可增加2点荣誉值。

在游戏中玩家可获得爵位的封号，高级别的爵位可获得相对多的荣誉值，即侍从+10、护卫+15、武士+30、骑士+50、游侠+100、皇家骑士+150、男爵+200、伯爵+250、公爵+300。

二、声望系统

声望值可理解为平民的满意度，游戏中最高的声望是100，此时各行业的生产效率最高，如果声望降到50以下，平民会陆续离开工作岗位消极怠工，除非将声望再提升到50以上，才会再度聚拢人气。

城堡中的环境会影响到平民的满意度——每座粪便池每月都会降低1点声望；每名罪犯每月都会降低1点声望；在城堡建造竞技场，每半年进行一次比赛表演，每场比赛增加5点声望；在城堡中建露天剧场，每季进行一场演出，每场演出会增加5点声望。另外通过谷仓给平民的食物配额也会影响声望，提供较多的食物给平民能获得更多的声望，如果只提供半量以下的食物则会降低声望，具体为：无定量-8，半量-4，普通定量0，额外定量+4，双倍定量+8。



不时举办马上枪术表演可提升一定的荣誉和声望

调整税率会影响到声望，高税率会提升金币的增长速度，但会带来声望的下降，下表是税率和声望关系的详细数据。

税率	每人每月上缴金币	声望影响
大的贿赂	-0.50	+8
小的贿赂	-0.25	+4
无税率	0.00	+1
低税率	0.25	-2
中税率	0.50	-4
高税率	0.75	-6
过高的税率	1.0	-8
严苛的税率	1.25	-12
极端严苛的税率	1.5	-16

城堡中的平民不会无所事事，他们会到酒馆里饮酒聊天，淡色啤酒消费配额越高可得到越多的声望，即：无定量0，半量+2，普通定量+4，额外定量+6，双倍定量+8，但工人饮用过多的酒会降低生产效率。制蜡工厂生产出蜡烛后，教堂的神父用它点亮教堂并开始举办弥撒，不同规模的弥撒会得到不同的声望提升，具体为：简单弥撒+2，普通弥撒+4，特别弥撒+6，大型弥撒+8。

三、农业生产建筑

食物是基本的需求，农业是生存的基础。游戏中的食物要满足两个阶层，平民的食物存于谷仓，贵族的食物存于领主厨房。

平民的食物有4种：①果园中收获的苹果；②小麦农场产出的小麦，由磨坊的工人磨制成面粉，再由面包房的师傅烘焙成面包；③奶牛场的畜牧员饲养奶牛所产出的干酪；④猎人在森林中建起猎人小屋，将狩猎的鹿、野鸡、野兔和鸟类的肉送往谷仓储存。在谷仓中存有种类齐全的食物可提升荣誉，提高食物配给可提升声望。除了这些基本的食物，平民闲时还会到酒馆饮酒放松，蛇麻草农场生产的蛇麻草被酿酒厂制成淡色啤酒在酒馆为民众消费。

贵族的食物也有4种：①鱼塘的工人养殖鹅和鳗鱼，生产的鹅肉和鱼肉成为贵族们宴会的美味；②养猪场生产猪肉；③葡萄园种植葡萄树，采摘的葡萄被葡萄酒厂酿制成葡萄美酒；④园丁在菜园种植的蔬菜。当鱼肉、鹅肉、蔬菜和葡萄酒送到厨房后，厨师便着手烹饪美食，领主举行宴会招待贵宾。齐全的食物种类可提升荣誉，参加宴会的宾客数量也是影响荣誉的因素之一。

建筑名称	木材	产品	工人
果园	5	苹果	1
小麦农场	15	小麦	1
磨坊	20	面粉	3
面包房	10	面包	1
蛇麻草农场	15	蛇麻草	1
酿酒厂	10	淡色啤酒	1
奶牛场	10	干酪	1
鱼塘	10	鳗鱼、鸭肉	1
菜园	20	蔬菜	1
猎人小屋	5	肉类	1
养猪场	20	猪肉	1
葡萄园	20	葡萄	1
葡萄酒厂	20	葡萄酒	1
酒馆	100	—	1

四、工业生产建筑

工业是发展的动力，在发展之初要解决的是资源问题，需要采集的资源有5种：①伐木工在锯木场生产木材；②在石堆上建造采石场采集石头；③在有铁矿石的地方建造铁矿场，将采集到的矿石炼制成铁锭；④牧羊人在牧羊场中放养绵羊，生产的羊毛是制作衣服的材料；⑤在沼泽地架设沥青台采集沥青，它是城防的重

操作快捷键

+或－：调整游戏速度
P：暂停
S、W、A、D：卷屏
空格键：俯视放大
R、F或鼠标滑轮：放大/缩小
Q、E：旋转地图
Tab：显示/隐藏控制界面
Z、X、C：选取单、双、三重墙
V：选取木墙
H：屏幕以民房为中心
B：兵营
G：谷仓
M：市场
N：佣兵所
O：修道院
T：金库
J：攻城营地
.：城堡
Shift或L：领主
Alt或Q：截图
Ctrl+Alt+1～9：快速切换标识位置
Ctrl+0～9：组队

要资源。

采集的物资需要运输才能送往仓库，木材可用锯木场原有的马车运，石头和铁锭需要建牛运站，如果是领地之间的长途运输，则需要在领地疆界建马车棚。仓库中共有30个货位，如果全部放满的话其他货物就不能放入，致使生产停滞，解决的方法是将货物运走或使用，或建造市场，将暂时不需要的货物卖掉。

要想扩张和强大就需要建设军事工业的基础设施。士兵的装备是必须解决的问题——盔甲工场的军械士可用铁锭为剑士和骑士打造盔甲，铁匠工场的铁匠为剑士和骑士制造长剑，弓弩工场的制箭工人为弓箭手和弩兵制作弓弩，枪矛工场里的波兰人则为矛兵和枪兵制造矛和枪，皮甲工场的制革工人将奶牛场的牛宰杀，将采集的牛皮制成皮甲，成为弩兵和钉锤兵的防具。

织布工场的织布工用羊毛纺制成布料，然后制成可用来市场交易或领主妻子举行舞会的衣服；蜂房的养蜂人从蜂箱中提炼出蜂蜡，然后送到蜡烛厂制成蜡烛，供教堂的神职人员使用。

建筑名称	木材	金币	产品	工人
盔甲工场	20	100	盔甲	1
铁匠工场	20	200	长剑、钉锤	1
弓弩工场	20	100	弓、弩	1
枪矛工场	10	100	长枪、长矛	1
皮甲工场	10	100	皮甲	1
织布工场	10	—	衣服	1
蜂房	5	—	蜂蜡	—
蜡烛厂	10	—	蜡烛	1
铁矿场	20	—	铁锭	1
锯木场	3	—	木材	1
采石场	20	—	石头	3
牧羊场	20	—	羊毛	1
沥青台	20	—	沥青	1
牛运站	5	—	—	1
马车棚	10	—	—	1
仓库	—	—	—	—
市场	—	—	—	—

五、民用建筑

要塞是领主居住和办公的地方，它有4种规模：①撒克逊人要塞是小型建筑，屋顶可派驻士兵；②小型要塞是石砌的建筑，防御能力一般；③中型要塞拥有4座塔楼，可将弓箭手派驻进去；④大型要塞拥有坚固的塔楼和城墙，门口设有吊桥。金库是储藏金币和调整税率的地方。在城中修建雕像，每月都可提升2点荣誉值，雕像的



修建没有数量限制，但会消耗较多的金币。

民房是平民居住的地方，有多种样式，每间最多容纳8人居住。女子寝宫是领主妻子居住的地方，建好它让领主完婚。当拥有4种衣服后，领主妻子便可举办舞会。

修道院是虔诚的僧侣们创作宗教书籍的地方，写书可提升荣誉值，并且修道院还能培养出战僧和武僧。教堂是牧师们举行弥撒的地方，弥撒能增加声望，如领主参加弥撒的话还会提升荣誉值。

竞技场的马上枪术比赛是民众喜欢的娱乐形式，可提升声望和荣誉。露天剧场是为平民表演的露天舞台，每场演出都会提升一定的声望。乐手屋是培养歌手艺人的地方，他们会参加领主宴会的演出，可获得一定声望。

建筑名称	木材	石头	金币	工人
金库	—	10	—	1
雕像	—	—	250	—
民房	6	—	—	—
女子寝宫	—	25	—	—
修道院	—	100	1000	6
教堂	—	50	500	1
竞技场	200	—	500	—
露天剧场	50	—	250	—
乐手屋	10	—	100	2

六、军事建筑

军械库是存放各种武器和防具的地方，当军械库存有足够的装备，兵营才可招募相对应的士兵。佣兵所可招募佣兵，不消耗武器装备和平民，但要支付高昂的金币。工兵营用来训练技师和消防员，技师可制造或操作各种大型攻城器械，消防员用来消除火患。养马场为领主和骑士饲养战马。攻城营地用来制造投石车、弩车等攻城器械。

建筑名称	木材	石头	金币
军械库	5	5	—
兵营	—	10	—
工兵营		10	100
佣兵所	15	—	—
攻城营地	—	—	500

七、城堡管理建筑

城堡中经常发生一些突发事件，领主要快速处理解决，否则会带来声望下降和平民流失的后果。平民将粪便随处倾倒，造成环境污染会影响到平民的情绪，为此要建粪便池让清洁工人来收集粪便。在城中还会有老鼠流蹿，建座猎鹰亭能控制老鼠的数量，避免鼠疫发生。突发的火灾会烧毁各种木质建筑，防患于未然，要在城堡各处修建适当的水井或蓄水池来解决火灾，水井只能用来解决小规模的火灾，而蓄水池则要派驻消防员，它可解决大型火灾。如果城中不幸发生瘟疫，就需要建药剂屋来为平民治病，药师会在粪便池撒上芳香剂来改善环境，在和平时期还能为领主或骑士疗伤，而普通士兵是无法疗伤的。

城堡里还会经常发生犯罪的问题，有必要建立执法机构，岗亭守卫可维护城堡的治安和秩序，将偷窃的罪犯捕获并送往法院。法院是审判和关押罪犯的地方，分为法庭和地牢两部分。罪犯光关押还不行，还需要进行惩罚才能使之悔过自新，为此需要刑具屋来执刑侍候，而各种刑罚用具也需要消耗一定的木材和金币制造出来。较轻的

建筑名称	木材	金币	工人
药剂屋	20	200	1
猎鹰亭	20	—	1
粪便池	20	—	1
蓄水池	60	—	—
水井	20	—	1
岗亭	20	—	1
刑具屋	10	100	2
法院	25	—	1

处罚需要较长的时间使罪犯悔过，而过重的处罚又容易致罪犯于死地，因此处罚手段最好适中。

八、兵种单元

领主：出自要塞，一城之主，具有最强的战斗力和防御力，同时也是敌人围攻狙杀的对象。

弓箭手：出自兵营，最常用的兵种，防守和远攻兼顾，移速快但防御较差。

弩兵：出自兵营，移速慢，有一定防御力，射箭速度慢，但破坏力很强。

民兵：出自兵营，将平民用草叉武装起来，破坏和防御均差，可用作搜索陷阱机关。

骑士：出自兵营，战斗力与领主相仿，实力强悍且视野很广，但培养的价钱很贵。

钉锤兵：出自兵营，移动速度快的步兵，有一定防御力，适合游击和冲锋，怕火。

枪兵：出自兵营，身穿铠甲，移速慢，适合担当城堡的防御任务。

矛兵：出自兵营，战力一般，移动速度快造价低廉，在城墙巡逻能除去敌人攻城的梯子。

剑士：出自兵营，攻防兼顾的精英兵种，移动速度慢。

刺客：出自佣兵所，适合潜行和暗杀的精英兵种，只能在佣兵所招募，要付出较高的代价。

投斧手：出自佣兵所，在近战中能投掷斧头，防御弱，杀伤力强，弓箭手是其克星。

狂战士：出自佣兵所，穿戴铠甲的武士，近战能力超强。

弓骑兵：出自佣兵所，机动灵活的骑兵，移速快，射程远，适合诱敌游击。

轻骑兵：出自佣兵所，移动速度快，杀伤力强，适合摧毁敌方的攻城器械或对付弓弩部队。

歹徒：出自佣兵所，适合偷袭和隐秘行动的兵种，装备有标枪和短剑。

皮克特舟战士：出自佣兵所，身负小型船只的战士，适合渡过河流进行侦察。

盗贼：出自佣兵所，伪装成平民的窃贼，行动敏捷，能从金库中窃取金币，携带匕首，有近战能力。

战僧：出自修道院，防御力一般，具有一定杀伤力。

武僧：出自修道院，身着铠甲，装备剑和盾，价格低廉，领主需有一定荣誉值。

技师：出自工兵营，由工兵营训练出来，制造投石车、攻城塔等攻城器械。

消防员：出自工兵营，从事救火工作的兵种。

九、攻防器械

高塔弩车：安置较大的塔楼上，朝敌群弹射巨大的木桩。

高塔投石机：木制折叠结构的投石车，安置在塔楼上防御之用。

破城锤：巨大沉重的器械，《指环王》的圣盔谷一役就是这东西破的城门。

火盆：设在城墙或塔楼上，附近的弓箭手用它点燃箭支。

燃烧车：放有沥青和干草的小车，能烧伤大片的敌兵。

挡板：有大木板的车子，阻挡敌人射来的箭支。

活动掩体：用来保护步兵的小型木板车。

投石车：破坏力强，能远程摧毁敌人的城墙，数量投石车的交叉火力能对付成群的敌兵。

弩车：精准度高，发射的火球能对敌人单体造成伤害。

杀人坑：具有一定重量的敌兵才能



触发陷阱。

陷阱：比杀人坑稍小，对穿铠甲的兵种有效。

投石机：破坏强的投石器械，精准度差，攻击距离大。

护城河：有效地抵御攻城的步兵，减缓敌人的进攻速度。

煮油锅：将采集的沥青在锅中煮沸，在敌人攻城时倾泻下去。

沥青渠：在城外挖沟渠并灌注沥青，敌兵攻城时用弓箭手的火箭点燃。

石篮：将装有石块的篮子安置在城墙上，在敌人攻城时将石块投下。

滚木：修造在城墙上面，等敌人攻城时将它们放下。

攻城塔：有大小的分别，顶部平台可派驻弓箭手，靠近城墙时会放下踏板，塔里埋伏的士兵长驱直入。

翻石斗：安置在城墙上，等敌人攻城将斗里的石块投下。

隧道入口：远距离攻城的隧道，设定目标点，技师会自动挖掘。

战犬笼：饲养战犬的铁笼。

十、货物的储存

在《要塞2》中有4种建筑可储藏资源、武器和食物，它们分别是仓库、军械库、谷仓和领主厨房。仓库储藏12种资源材料；军械库存放8种武器和铠甲，用以武装兵营里的士兵；谷仓储藏4种平民最基本的食物；领主厨房则存房4种较为稀缺的食物。

攻关流程篇

一、和平路线关卡

和平路线以经营建设为主，侧重资源的采集和各项属性指标的达成，玩家要珍惜资源、节约土地、关怀民众，才能做一个好领主。其间虽然会遭遇一些战争，但规模和难度不大。

第1关：重建灯塔

胜利：重建灯塔；获得30单位苹果。

失败：领主死亡。

本关的任务是为国王修复毁掉的灯塔，使即将抵达的商船顺利通过，为了使领主能熟悉这里的情况，委派书记员Simpkins伴随身边，答疑解惑。任务开始只拥有一片小城寨Slaughterford，土地紧张要合理规划使用。先在门边建谷仓和果园，再在墙外的树林建锯木场，农夫将收获的苹果送往谷仓，伐木工将木材送往仓库。等木材增多再建几座锯木场和果园，增加资源的采集。僧侣将仓库的木材运往崖边修建灯塔，当灯塔的灯火点亮后，有一只商船从崖边顺利通过……

第2关：成为骑士

胜利：获得50点荣誉值；收获10单位猪肉；收获10单位蔬菜。

失败：领主死亡。

本关继续经营前关的领地城寨。先建一座领主厨房，建民房和果园、猎人小屋来增加人手和食物，谷仓增加食物配额可提升声望和荣誉。等木材充足建养猪场和菜园各2个，生产的猪肉和蔬菜被送往领主厨房，领主会定期举办宴会，50点荣誉很快就会达到了。

第3关：森林野火

胜利：重建被毁的要塞。

失败：领主死亡；时间超过68个月。

你的领主获得国王册封的骑士爵位，得到新的领地Horbury，只是这里的要塞已毁坏，要尽快修复使用才行。森林边缘的狼群不要招惹，目前没有像样的军队，徒增伤亡。开始时同时治理Slaughterford和Horbury两处领地，继续建谷仓、果园和锯木场，在领地Slaughterford的石堆上建采石场和牛运站，再在附近建马车棚，将采集的石头运往领地Horbury的仓库，等仓库有了石头，附近的僧侣会搬运石头修建要塞。在经营期间应注意防火的问题，在两座城寨都修建四五口水井，不时会有森林大火烧过来，工人会从水井取水来把大火及时扑灭。在要塞修好后触发剧情，领地Slaughterford的建筑还是被大火烧毁。

第4关：狼群与强盗

胜利：招募20名弓箭手；清除所有狼群。

失败：领主死亡。

任务开始后会有5名弓箭手和10名长矛兵，将弓箭手派到要塞的塔楼上，领主和矛兵守在桥头，不久有近20名强盗冲过桥



派弓箭手到要塞的塔楼上防守，不久有强盗过桥骚扰

来，将他们杀掉后开始经营城寨。在两处领地继续建果园和猎人小屋，恢复采石场和木材的采集，将石头和木材输送到Horbury的仓库里。稍后建领主厨房、菜园和养猪场，它们用来积累荣誉。再在桥头附近建几座塔楼，建枪械库、兵营和弓弩工场，招募更多的弓箭手到塔楼上防守，强盗不时会过桥袭扰。在招募一定的弓箭手后，留一部分在塔楼防守，其余和领主一道往森林中行进，消灭那里的狼群，结束任务。

第5关：William城堡

胜利：坚守William城堡24个月。

失败：领主死亡；谷仓食物吃光。

本关任务是要帮助好友William的城堡平民捱过两年的时光，那里正遭受着饥荒的折磨。开始时建市场和酒馆，将不需要的石头和木材卖掉，购买淡色啤酒来供给平民消费。利用金库调整为低税率，降低谷仓的食物配额，下降的声望可被酒馆和金库补



平。在要塞附近建一座马车棚，将节省下来的苹果和肉送往William的城堡解决燃眉之急，如此坚持24个月，完成任务。

第6关：沼泽村庄

胜利：领地中没有粪便和老鼠。

失败：领主死亡；时间超过24个月。

新领地Boorswell有一个建在沼泽地上的村庄，面临着环境恶化的问题。开始时将其他领地的石头卖掉，大量买进木材，同时将苹果和肉类食物用马车送往Boorswell的谷仓，提高食物的配额，接下来建粪便池和猎鹰亭，降低污染并控制老鼠的数量，声望开始回升，村里的人民开始投入工作。东边的山顶有一处强盗营地，强盗会三五成群地不时来袭扰，派一队弓箭手在附近驻守，坚持24个月，任务完成。

第7关：强盗营地

胜利：摧毁强盗营地。

失败：领主死亡。

这一关要铲平东边山冈上的强盗营地，William先生派来5名剑士增援。开始时多建几座弓弩工场和枪矛工场，不断从兵营招募弓箭手和长矛兵，与此同时加快食物的生产，将多余的石头和食物卖出，买进木材和武器装备。积累70名左右的兵力可考虑进攻了，往东边的山谷遇到一群强盗，用弓箭手远程射杀，跑过来的小兵用长矛兵解决掉。沿山路跑上去，长矛兵拆围墙并吸引城墙上的弩兵，弓箭手远程将墙上的弩兵清除，队伍冲进营地杀掉巡逻的敌兵，用弓箭手清理营地外围的小兵，再派长矛兵上前摧毁营地。

第8关：皇家骑士

胜利：获得300点荣誉。

失败：领主死亡；时间超过72个月。

本关的任务是要帮助William在诸领主的竞赛中取得胜利，以得到皇家骑士的称号。荣誉值的积累途径很多，本关可实现3条：利用谷仓储存齐全的食物；利用领主厨房来举办宴会；利用女子寝宫来举办舞会。任务开始后用市场购买木材，将果园、奶牛场、猎人小屋、小麦农场、磨坊、面包房建齐全，保证平民食物体系正常运转，将谷仓的食物配额设为双倍，这样每月可增加6点荣誉。然后建领主厨房、养猪场、蔬菜园和鱼塘，建葡萄园和葡萄酒厂造葡萄酒，4种食物送往厨房就可举办宴会了，每场宴会可得近百点荣誉值。在城中再建女子寝宫，领主和妻子结婚后每几个月会聚会一次，再建牧羊场和织布工场生产衣服，衣服被送往女子寝宫达到4件便可举办舞会了，每场舞会可获200点荣誉值。

第9关：军备竞赛

胜利：比Edwin先生产出100支长剑。

失败：领主死亡；Edwin先生产出100支长剑。



沼泽的村庄污染严重，修建粪便池和猎鹰亭进行治理

本关要与领主Edwin展开一场生产比赛，最早生产出100支长剑的为胜者。任务开始将没用的建筑拆掉，多余的食物和石头也卖掉，建造六七间铁匠铺。接下来安排开采铁矿，在领地Whitle，位于强盗营地的山坡上有一处铁矿，在那里修建3个铁矿场。在领地Wintertop也有一处铁矿，在那里建2个铁矿场。炼制的铁锭用牛运车送往仓库，注意仓库满的话要及时将货物运往主城卖掉，否则会影响采集的正常运转。分别在两处领地建马车棚，将铁锭送往主城的仓库，由铁匠铺打造成长剑。在生产长剑的初期，Edwin会立即拿到25支长剑，他是作弊购得的，不用理会他，在两处矿藏的供应下，在大量铁匠铺的支持下，在产量上超过他并非很难。在生产的同时建议继

续招募弓箭手和长矛兵，然后将所有兵力派驻到东方的城堡里，那里是Grey爵士的城堡，下一关任务要驱使他们。



第10关：叛国者

胜利：击败Edwin。

失败：领主死亡；Grey爵士死亡。

Edwin开始率兵攻打Grey爵士的城堡，开始时将蓄备的全部兵力派往东方的城堡增援，行动中要避开敌兵的主力。进城后弓手全部上城墙和塔楼守卫，长矛兵分几组在城墙上跑动巡逻。不久敌人会建造攻城营发动进攻，这时以防御为主，不必主动出去，长矛兵将敌人的攻城梯打掉，弓箭手则消灭敌人的步兵。城墙被攻破后，入城的敌兵在弓箭手密集的攒射下所存无几，最后打扫残兵活捉Edwin，过关。

第11关：再见繁荣

胜利：人口达到80人；获得100点荣誉。

失败：领主死亡；时间超过14个月。

将Edwin解决后，领主夺取一座残破不堪的古老城堡，本关要在这里重振经济，使它重现繁荣的面貌。开始时的重点是提升声望，恢复人气。先从Whitle和Slaughterford等处领地的谷仓用马棚车往这里运送苹果和肉类等食物，将城堡谷仓的食物配给定为双倍，再调整金库的税率为大馈赠，这样每月可提升10左右的声望。接下来控制犯罪，建造岗亭、法院和刑具室，在附近再造几处惩罚的刑具，执法机构会将犯罪率降低，这对民心的稳定起重要作用。这样用不了多久，声望值会重归50点以上，城堡的生产恢复运转。将城中无用的锯木场、弓弩工场、枪矛工场、酒馆拆除，建造粪便池和猎鹰亭来治理污染的环境，在城外空闲的地方建造民房、果园、奶牛场和猎人小屋，在增加食物种类的同时人口也得到增长。



将不需要的建筑拆掉，全部修建贵族食物生产建筑

第12关：国王的盛宴

胜利：获得500点荣誉；获得70鳗鱼、70鸭肉、70猪肉、70蔬菜和70葡萄酒。

失败：领主死亡；时间超过60个月。

本关要为国王的宴会准备所需的食材，由于土地紧张，必须3块领地协同作业来达成艰难的目标。任务开始将3块领地不需要的建筑全部拆除，比如军械库、兵营、弓弩工场等，果园和民房也拆掉一部分，留有少量的工人和食物就可以了，食物短缺的话可由市场购进，经过前几关的积累，金币量已是不小的数目。仓库中无用的货物也全部卖掉，像多余的石头、铁锭就不必保留了。

领主厨房需要4种食物，由于主城的面积较大，建议修造葡萄园和葡萄酒厂，葡萄酒的生产周期较长，并且需要很大的面积来种植葡萄。在葡萄园和酒厂的间隙建养猪场，养猪场面积需求小，并且生产猪肉的周期快，这样本城的土地可解决2种食物。Whitle和Slaughterford两处领地，一处全部建鱼塘，一处全部建菜园，再用马车棚将生产的鳗鱼、鸭肉和蔬菜送往厨房。领主厨房在储存4种食物后不要消费，将配给额取消，这样它只有储存功能，而不会举行宴会。关于荣誉的积累，可利用谷仓的食物种类来增加，食物不足的话全部由市场购买。另外在空地上建竞技场，每场比赛可增加20点荣誉值和6点左右的声望。

二、战争路线关卡

第1关：搜索国王

胜利：突破重围到达海边的小船处。

失败：领主死亡。

两人乘马由崖边往下走，冲进木墙的门杀掉一群长矛兵，乘小船劈风破浪逃离此地。

第2关：第一指令

胜利：修复桥梁；为商队制作15件衣服；消灭进袭的敌人。

失败：领主死亡。

本关分为3个小任务。最初的任务是修复毁坏的桥梁，在营地放下仓库和谷仓，建锯木场和采石场，用牛运站将石头送往仓库，僧侣开



Edwin的城堡防守严密，用投石车破开城墙一角攻入

始搬运石头修建桥梁，与此同时建平房和果园，将人口数量和声望提升。桥梁修好后会有一群剑士和僧侣由对岸跑过来，这时接到William指派的任务，替弗兰德商队制造御寒的衣服。在营地建几个牧羊场，再造几个织布工场将羊毛纺制成衣服，生产15件衣服后完成第2个任务。接着会触发一段剧情，下面William要抵御奥拉夫部队的进攻，开始时将营地的采石场拆掉，建市场将衣服和石头卖掉，建兵营、军械库和矛枪工场，征得长矛兵派到桥头把守，并在那里修建一道木墙，敌人的斧头兵会陆续跑过桥来，长矛兵上前围杀，捱到时限，任务结束。

第3关：营救Edwin

胜利：深入敌人要塞解救Edwin。

失败：全军覆没。

由于Edwin被敌军俘获，本关要闯入敌人的城堡进行解救。进攻开始后用民兵将第1道围墙拆掉，弓箭手解决墙上的弓箭手。城堡的围墙有大量的敌方弓箭手，要先用弓箭手清理掉再上去架梯子，长矛兵冲锋爬到城墙杀残余的弓手，弓箭手随后上城墙占据几处岸望塔，居高临下射杀城墙和城堡内的散兵游勇，逐片清扫并往要塞的方向移动，最后将要塞前囤积的兵力用弓箭手杀掉，射不到的话可派长矛兵上前引诱过来，最后攻上要塞屋顶找到Edwin，完成任务。

第4关：边陲的Bull

胜利：拯救圣地；摧毁强盗营地；拯救Grey爵士；解决掉Bull。

失败：领主死亡；Grey爵士死亡。

本关共有4个小任务，开始时派领主往西边的山坡与武僧会合，路上会遭遇一些狼群，以领主的武力它们是构不成威胁的。与此同时安排村庄的建设，建仓库、采石场、锯木场、再建民房、果园和猎人小屋，然后建兵营、军械库、弓弩工场和枪矛工场，这样可招募士兵了，村庄不时会有狼群袭击。资源丰富后考虑建领主厨房、菜园和养猪场，用它们来提升荣誉，来增加招兵的速度。领主将武僧带回村庄，不久会有几股强盗骚扰村庄，先在村庄周围建几处了望塔，派弓箭手上去防御，等石头充足再在了望塔之间修建城墙，将整个村庄围起来。招募充裕的兵力后将他们带到城外的山坡上，在那里建几座了望塔用弓箭手消灭山坳营地里的强盗，然后让长矛兵下去摧毁营地。

Grey爵士的城堡正遭受攻击，派50名左右的弓箭手和长矛兵前往增援，找到Bull的攻城营地后派弓箭手射杀外围的敌兵，逐片吸引消灭，不要一次吸引太多的兵力。将攻城营地摧毁后立即撤回，此时村庄已修建成一座城堡了，接下来应付敌人的攻城。在城外修陷阱，城墙上设好滚木，击退敌人的进攻后，将主力撤出城堡往Bull的城堡进军，在城外建一处攻城营地，造一群投石车慢慢拆掉城堡的围墙，弓兵则清理士兵，最后Bull逃跑，任务结束。

第5关：重返修道院

胜利：解决掉Olaf；重建修道院；将地图上的敌人全歼。

失败：领主死亡。

本关也是3个小任务，在关卡开始处于危急的境地，敌方正有4辆弩车朝我方士兵攻击，立刻派领主和长矛兵分袭两侧的弩车，将它们摧毁后立刻回防，调集投石车朝前方投石，这时会有不少的投斧手从城寨里冲出来，在密集火力下全部消灭。接下来往前攻城，用弓箭手射杀围墙上的投斧手，再用投石车砸掉围墙和里面的弩车，破掉3层围墙将Olaf逼走。

第2个任务是重建修道院，先将城寨里闲置的建筑拆掉，腾出的地方修建谷仓、果园和猎人小屋，在外面建锯木场和采石场，不久会有僧侣由河对岸的废墟出来，到城寨里取石头建修道院，其间会有敌兵堵在桥头杀僧侣，这时要派出一队士兵在河对岸保护他们。与此同时加强城寨的防守，在外围修一排了望塔，并招募弓箭手派驻上去，利用采集的石头修建城墙并布置滚木和陷阱，敌人会不断有攻城部队袭击，捱到修道院建成，再将地图所有敌兵清除，完成任务。

第6关：Olaf的末日

胜利：杀掉Olaf；杀死Edwin；至少控制6块领地；杀掉地图上所有的敌人。

失败：领主死亡。



本关要对付两座城寨，离得最近的是Olaf的寨子，只有木墙，规模不大，而在地图的另一端则是Edwin的坚固城堡，防御坚密，易守难攻。在本关开始时大力发展经济和军事，木材和石头的资源都很充足，建大量的采石场和锯木场，然后建民房、果园、小麦农场、磨坊和面包房，调整食物配额和税收，提升声望和荣誉。在村庄周围建造城墙，并建几座岸望塔派弓箭手上去，在此期间会由Olaf的城寨跑出小股士兵骚扰，下面的村庄也会派出部队。等资源充裕建军械库、兵营、弓弩工场，招募弓箭手加固将城墙的防守。最后建攻城营地造投石车，和弓箭手一起攻打Olaf的城寨，里面敌人虽然密集，但用投石车远程杀，难度并不大。杀掉Olaf后开始清理地图的七八个小村落，每个村庄的兵力很少，抢占它们后率主力部队朝Edwin的大本营进攻。

Edwin的城堡防守很强，派投石车靠近左边砸掉城墙的一角（不要将城墙全毁哦，否则后面只有你哭的份儿），弓箭手慢慢清理城墙上的士兵，主力进城后攻打要塞将Edwin杀掉。在杀Boss之前要将主城的所有兵力转移过来，因为接下来要面对的是艰难的防守战。屏幕出现计时表，在此期间会有4批骑士攻打城堡，状况异常凶险。开始时利用有限的石头修复受损的城墙，弓箭手全部上城墙，投石车放到城根处往远处投石，城墙上修造火盆和滚木，城外造沥青渠、陷阱和杀人坑，与此同时让其他村庄往这里输送石头和沥青，以备战争的需要。杀掉4批骑士后，敌人会展开总攻，将两队投石车派出，分别埋伏在城外的两侧，等敌人的攻城营地建好立即投石毁掉，如此，敌人的攻击力将大打折扣。投石车回防，派一队移速快的弓箭手出城诱敌往城堡进攻，在城墙上弓箭手和下面投石车的密集火力下全部杀掉，如此反复将敌兵全歼。



本关结束后会出现剧情的分歧点，玩家可选择国王或Barclay领主两大阵营，它决定着正义与邪恶两条战争路线，每条路线都有3场战役。完成一条路线后，关卡会自动接续到另一条路线上。

第7关：Abbey保卫战（正义）

胜利：消灭地图上所有的敌人。

失败：领主死亡。

本关是艰难的守城战，资源和土地都很紧张，开始时生产的压力很大。首先用100荣誉将附近的领地Quincetown买下来，在那里建造大量的锯木场，建2座马车棚将木材不断地送往主城。主城建采石场和铁矿场，采集资源建军械库、兵营、弓弩工场，招募弓箭手派守城墙和岸望塔，稍后再建盔甲工场和铁匠工场，招募剑士和骑士。城墙建滚木和火盆，城外建沥青渠和陷阱，石头充足的话可建圆塔，上面可修造弩车和高塔投石机。敌人在总攻之前会有4次攻击，前两次容易应付，后两次有大型攻击器械出现，可派剑士出城破坏，或用弩车来摧毁。总攻时间来到，敌人在山谷里修造两座攻城营地，等敌人大量涌上来放滚木，然后点燃沥青渠烧死敌兵，成功抵御最后的攻击，任务完成。

第8关：Hawk的巢穴（正义）

胜利：解救William；杀死HugoBlanc和Montparnasse；杀死Beaufort领主。

失败：领主死亡；William死亡。

本关的难度较大，开始时安排城堡的生产，建民房和果园、奶牛场和猎人小屋，在城外建锯木场和采石场，稍后建弓弩工场和枪矛工场，兵营和军械库已建好，等资源补充上来就可招募士兵了。与此同时派领主和城外的剑士、弓箭手一起往西北边的城寨进发，那里是William和手下盘踞的城寨，正被Hawk的手下HugoBlanc率队攻袭，情况非常危急。接近敌军的攻城营地后，在附近也建一座攻城营地，生产弩车和投石机来轰炸敌军的营地，然后派剑士冲进城寨与William的部队会合，随后敌人会展开一次冲锋，用弓箭手将来犯的敌兵消灭，再派兵将敌人的营地铲除并清理余兵，这时便可控制William和他们部队返回主城了。如果William的城寨受损严重，或士兵伤亡过半，他们会不受控制，自动朝敌人的营地冲杀，这种状况是很危险的。

将William带回主城后开始第2项任务，先攻占最近的Montparnasse的城堡，在领地边缘建高塔，在高塔造弩车清除敌人城堡内的敌兵，或造一群投石车来拆除敌人的建筑。将这里占领后率军往东北的3座村庄进发，在远处用投石车将建筑拆掉，弓箭手上前清理小兵，顺道杀掉领主Beaufort。然后是最北方HugoBlanc的城堡，城中有四五座高塔，上面的弩车射程远，且精准度很高，建议用攻城营地造折叠投石机来远程投射，将城墙和塔楼摧毁再实施近攻，最后将要塞的HugoBlanc杀死。

攻夺以上几座城堡后，全军立即回城布防，敌人会展开两轮攻城行动，在城外建几座高塔，上面造投石机朝桥头的空地投石，铺天盖地的石块会将集结的敌主力和攻城营地摧毁过半，剩下的残兵用弓箭手和滚木轻松处理掉。最后要攻打小岛上Hawk的城堡，在河岸建攻城营地，造10余台投石机隔河朝城堡投石块，进而派投石车过桥进攻，最后杀掉要塞的Hawk，过关。

第9关：Barclay领主的城堡（正义）

胜利：杀死Barclay领主。

失败：领主死亡。

本关是正义方的决战，领主要和国王、William的军队一起朝敌人的城堡发动总攻。开始时William的部队从北方展开攻击，不必管他们，他们的攻击最终会失败，但会消耗掉敌人城堡的前部的大部分兵力。

我军开始时有2台投石机，先用一台摧毁河对岸的4座塔楼，上面的弩车和投石机不再构成威胁。派弩车、投石车和小兵在前面开道，部队沿山谷过溪流往敌人城堡接近，用小兵清地上的陷阱，投石车摧毁城墙上的滚木，进而摧毁右侧的塔楼和前方的城门。进入院落可看到右边的要塞有两层围墙防御，先派剑士跑到第1层城墙的塔楼摧毁弩车，再派弩车和弓箭手进院子清理士兵，再将另一台投石机运过来轰塌要塞两边的高塔，摧毁上面的2台弩车。这时派一队士兵跑到西边城墙打开城门，让国王的军队杀进城来，我方军队和他们一起展开总决战，剑士和骑士鼓足力量冲上要塞顶层杀掉Barclay，过关！

第10关：Abbey攻防战（邪恶）

胜利：杀死Seren小姐。

失败：领主死亡。

邪恶路线的第1役，要突破敌人的防线杀掉要塞里的Seren小姐。开始时和Barclay领主的军队一起抵达战场，将主力往左上方移动，梯子兵放在后面，前面是移速较快、防御也不差的钉锤兵，将他们派到城门前吸引敌人的火力，等一队骑兵从城里跑出来，引到沥青渠附近，城墙上的弓箭手会将它点燃，大火会将骑兵烧掉半血，随后将队伍组成防御阵形，将骑兵慢慢杀掉。攻城开始，派钉锤兵跑到城墙外清掉陷阱，引诱滚木放掉，并除掉沥青渠的威胁，随后梯子兵快速上前架梯子，剑士爬上城墙开始朝要塞冲杀，解决掉Seren小姐，过关。



攻入第2重院落，小心地上的陷阱和沥青渠

第11关：背叛（邪恶）

胜利：占领领地Upwey，杀死William。

失败：领主死亡。

本关由两个任务组成，首先要占领东部的小岛Upwey，那里有相当规模的敌兵集结，以初期的实力是无法征服的。观察相邻的领地，Scarcliffe是敌人进攻的方向，那里有一座强盗营地会牵制敌军一部分力量；Wintertop与主城一河相隔，那边有丰富的矿藏，在铁矿附近也有一座强盗营地，建议在军队发展后立即攻夺，开采那里的铁矿来招募剑士和骑士。

任务开始时间非常紧迫，敌人的攻城部队很快就会抵达。先在城外建采石场和大量的锯木场，城堡内建民房、果园等农业建筑，药剂屋、猎鹰亭和粪便池是不可少的，随后建弓弩工场，招募弓箭手到城墙上防守。不久城里会出现腐蹄疫，注意维持声望。采集足够的石头后立即修建城墙和圆塔，将采石场和河岸围起来，形成封闭的生产经济圈，防止敌兵跑到河对岸的领地去建攻城营，如果已建营，可在河边修圆塔和投石机砸掉。在城外修建一处攻城营地，大量生产弩车和投石车，等铁矿开采后，招募大量的剑士和骑士，开始朝远处的小岛进攻，先用弩车来远射，跑过来的敌兵用骑士和剑士格杀。攻占小岛Upwey之后，Bull会率队增援，他的人马会直接穿过小岛朝William的城堡进攻，途中会被大量的敌兵阻击，帮助他解决掉城外的军队，最终他会以失败告终，嘱咐主角替他报仇。



将全部军队移过河，在城前的树林外建攻城营地，造投石机远程轰炸城墙，弩车队上前清理高塔和城墙上的士兵，如此慢慢攻入要塞，杀掉William，完成任务。

第12关：俘虏国王（邪恶）

胜利：主角杀死国王。

失败：其他领主杀死国王。

本关比较简单，主角和另两位邪恶阵营的领主一起进攻老国王的城堡，谁杀掉国王的话就会拥有至高无上的权力和地位，其他领主便要臣服于他的麾下。任务开始后派全员过河，用投石车将城墙上的滚木砸掉，至于塔楼的弓手不用理会，剑士的防御很高，不会掉太多的血。来到城门外派小兵跑过去踩掉陷阱，用弓手清理墙城上的弓箭手，同时投石车上前将城墙破开缺口。队伍进入城内与其他领主的部队会合，这时不必走得过急，让盟军去吸引火力并清除陷阱，等攻入最里层的院子再凝聚全力往要塞屋顶冲杀，最后解决掉老国王，完成任务。P

2004年是《毁灭战士3》尽显风流的一年，id Software的天才们以超越时代的技艺震撼了整个游戏界，辉煌的成功注定了这款大作将后继有人。由Nerve Software代工制作的首部资料片《邪恶复苏》很快接踵而至，但不知是否出于对品牌的绝对自信，这款采用原作引擎开发的新作仍然千篇一律地重复着DOOM历代的老故事——单枪匹马的海军陆战队勇士与来自异次元地狱世界的群魔展开生死角逐。前作剧情结束两年之后，UAC火星基地完全荒废，但盘旋在火星上空的卫星突然收到来自1号发掘区下面土层中的模糊信号，UAC公司高层立刻派出一支海军陆战队侦察组前往调查。本作主人公身为侦察小组成员之一，不料却无意中触动上古神器重新打开了地狱之门，经过12场浴血奋战后，主角击败包括前作余孽Betruger博士在内的四大地狱魔头，威胁人类文明的地狱之门最终又被关闭。本作在图像品质上并未有多大提升，原先跑不动《毁灭战士3》的机器这回照样没戏，不过新增的六种怪物和两种武器多少增加了点游戏性，可赋予主角三大超人能力的上古神器也很有玩头，原作中没有过足瘾的朋友不妨在此继续火星基地上的惊魂冒险。



毁灭战士3 邪恶复苏

DOOM3 Resurrection of Evil

■贵州 yago

老兵经验

精品 总评	8.2
制作	id Software
发行	Activision
载体	CD×1
类型	主视角射击
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：7.5　画面：10　音效：9.0　创新：6.0　剧情：7.5

配置要求：
CPU：Pentium 4 1.5GHz
内存：512MB
显卡：64MB以上
硬盘：2.8GB

本作在操控和界面上与《毁灭战士3》完全一样，但战斗难度提高了不少，这里主要结合新装备谈谈作战心得。新登场的等离子电浆悬浮枪算得上是本作的焦点，这种类似于《半条命2》中引力枪的东西在第1关就能找到，它不需消耗弹药，在一定距离内对准目标物体，准星图标有所变化后即可扣动扳机吸起。将物体吸起后再次扣动扳机可将该物体抛出伤敌，如果按切换弹匣的R键就能将吸起物体轻轻放下，对于高台上出现的弹药和血包等补给品玩家只需抬枪吸来即可获得。不过，要注意这种枪吸取物体停空的时间有限，时间到后枪会自动将被吸取物体抛射出去。

虽然悬浮枪本身不具备任何攻击能力，但在游戏里它的最大作用却是攻击，如果你能明白美国人对棒球的热爱就会领悟到悬浮枪的妙用——它可快速吸住任何敌人抛来的投掷物并反扔回去，例如火球精扔来的火球、脑怪发射的爆炸能量球等。通常敌人被自己扔出的抛射物击中后几乎是一击必杀，这一特点允许眼明手快的玩家们可不消耗任何弹药就击倒敌人，本作中远程攻击型怪物明显增多，有一种火球精的变形生物尤其厉害，这种抛射绿色光球的怪物近战威力也不容忽视，对付它最好的手段就是悬浮枪。当绿色光球飞近时一举将其吸住，然后迅速瞄准怪物反弹回去，一旦命中对方必死无疑。如果没有命中可迅速退后拉开与敌人的距离，只要保持相当距离，怪物还会继续向你"发球"，那就是消灭它们的弹药。开始感觉比较吃力的玩家可使用击倒第1位魔王后获得的地狱时间特技放慢画面动作，这样你就能很轻松地接住敌人扔来的火球。

除了怪物们发来的抛射物，玩家还可用悬浮枪吸起场景中的一些物品砸向敌人，例如椅子、金属箱、岩石块等，这些东西随处可得，体积越大造成的伤害也越大，用这种方法对付移动速度较慢体形较大的敌人最合适。为了保证在仓促遇敌时有足够抛射物，建议前进路上多收集一些金属箱，沿途吸起抛甩同行，毕竟悬浮枪不需要耗费任何弹



药。悬浮枪的另一妙用是对付那些体形较小的怪物，你可直接把它们吸起并抛甩出去，任何能用这种方法吸起的怪物在抛出去的瞬间就已毙命。飞行系的骷髅头，贴地而来的蜘蛛，还有神出鬼没的童天使从此都成了小菜一碟，用悬浮枪对准它们连点两下就万事大吉。当悬浮枪遇上导弹骷髅时可能会比较吃力，这种骷髅连续发射的导弹无法吸取，顶多只能偏移，即使玩家成功拨开第1枚导弹后也躲不过第2枚导弹。当玩家遭到多名火球精围攻时也要小心，因为悬浮枪完成一次抛射动作后会有短暂的冷却期，面对接连而来的多枚火球如果不开地狱时间特技很难一个不漏地接下，建议撤退分化敌人后予以各个击破。另外一些执意近战的怪物也无法用悬浮枪解决，尤其那些移动速度飞快或者会瞬移近身的家伙就只能换双管霰弹枪招待了。

双管霰弹枪是DOOM系列的传家宝兵器，你要做的就是把它伸到怪物脸上然后扣动扳机，整个世界就会立刻清净。除了象鼻怪或地狱骑士之类的高级怪物外，用近距离轰击可秒杀大部分普通敌人。使用双管霰弹枪最好是在拐角或狭窄地形中，中距离上的遇敌战术也很简单，先朝左右一晃避开敌人的首次攻击，然后抵近扣动扳机即可，这其中的关键是动作要快，而且一定要让枪口对准敌人。霰弹枪有两大缺点：首先是射速不高，每次射击完毕后都要重新上弹，如果受到多名怪物围攻很快会被揍得分不清东南西北，因此用它对付落单的敌人比较合适；其次，霰弹枪的弹药总嫌不够，这就决定了它必须与其他武器搭配使用，通常可使用其他中远程武器打响第1枪，待敌靠近后切换霰弹枪秒杀之。

游戏中按Q键可切换出心脏形的上古神器，点鼠标左键可启动神器所具备的特异功能。冒险途中击倒的三位地狱魔王BOSS会赋予神器三种不同的特技——地狱时间、狂暴术和无敌。地狱时间等同于《英雄本色》中的子弹时间，狂暴术即强化攻击力，无敌应该不用解释。每次使用神器时它所具有的特技会全部启动，例如打败三位魔王之后启动神器，玩家将同时获得攻击强化和无敌效果，周围敌人的动作也会如同在水下一般缓慢，这样的战斗应该很过瘾。神器特技的作用时间很短，启动后画面四角会变得模糊，当模糊消失后特技效果即告结束。神器特技的补充相当诡异，场景中凡是有带红色轮廓人类尸体的地方，玩家只要切换出神器靠近尸体就能自动吸取能量。神器的储备能量最多可供发动特技三次，到游戏后期尸体资源相当丰富，因此完全可放手使用。

第01关 主发掘区
Main Excavation

主人公率队探索古文明神殿时不小心触碰到神器重新开启了地狱之门，飞砂走石中与队友失散，看来得把这件神器带回去交给McNeil博士。向前走两步出现血海幻像，在右侧凹室找到霰弹枪，继续前行遭遇两只漂浮的骷髅头，小心不要摔进前面大坑里。左拐来到袖珍发电机前，靠近后点选Remove取走高能电池，消灭附近怪物沿路来到另一座发电机前点Insert插入高能电池，启动旁边的升降平台。看准时机跳上平台升上去，到顶后会有敌人迎接你。走背后的通道到红色封印门前，获得冲锋枪后进门下台阶遭到伏击，干掉火精灵和骷髅头后从石头缝里跳到第2扇封印门前，进门后从垂死战友处得到等离子电浆悬浮枪，用它可抓起重物扔出去。沿着螺旋台阶下去，抓开两个铁箱进入洞中，撞上骷髅头先用来练练悬浮枪。从洞中出来后是一座巨大的殿门遗址，上台阶进红色封印门，沿途用悬浮枪轻松解决敌人，拐两道弯后终于抵达电梯处，收集附近弹药后乘电梯上去。

第02关 Erebus发掘点
Erebus Dig Site

离开电梯先从旁边铁梯上去，从天桥过道尽头的房间里可找到研究员Marcus Tanner的PDA，衣柜里藏了个被吓坏的工作人员，出来时会遭到怪物袭击，抓起四周的杂物猛砸它们。下铁梯钻过半开的闸门来到安全门前，有刚才的PDA可顺利开门过去，经过一段甬道后来到地狱门前迎战第1位小BOSS。这个酷似地狱骑士的怪物会站在沟对面不断向你抛射爆炸火球，注意它两侧有两座交替喷吐绿色光球的炮塔，用悬浮枪抓住炮塔发射的绿色光球投向怪物，多来几次这家伙就一命呜呼了。打败它获得地狱时间特技，切换出神器后点鼠标左键即可开启时间缓慢术，在附近人类尸体旁亮出神器可自动充能。打败BOSS后从右侧红色封印门出去，前方有几扇快速开合的巨大石门，要不想被夹成肉酱就要用地狱时间术飞身掠过。再往前走又有座发电机，启动地狱时间术后取


前作中遭迫害的McNeil博士重掌大权


鬼气森森的火星文明神殿

走电池，赶在闸门落下前冲过去。沿着天桥进入控制室，路上遇到怪物只管抓起东西狠砸，控制室内外都有持冲锋枪战士挡路，经过029号保险柜来到中央发掘点，主电梯动力不足无法启动，从旁边尸体上拿到卫兵Gregory Martin的PDA，开启舷梯爬上去，辗转来到控制室用刚才取得的电池插入发电机中呼来主电梯。返回电梯途中还有一番搏杀，接下来乘电梯前往发掘实验室区。

第03关 Erebus实验室
Erebus Labs

McNeil来电要求你在实验室区找回一个她研究所必需的罐子，从电梯出来打发掉周围怪物后进前方正殿台阶上的封印门，一路杀过去，建议沿途用悬浮枪多带几只金属箱随行，照准怪物砸过去很有效的。进入第3扇封印门后取得卫兵Steward Jackson的PDA，前方两侧有不少致命能量球左右来回横扫，开启地狱时间术看好间隙冲到对面。现在的任务是寻找两枚电池以启动实验室区的过滤系统，先乘电梯上二楼医疗实验区，在手术室后面会遇到一位呼救的研究人员，当他变成僵尸后将其消灭，从地上获得考古学家Preston Glenn的PDA，再从控制室内电机上抽取电池。返回一楼用PDA开启电梯旁的门，入内在一具尸体上得到卫兵Steven Crane的PDA，内有取得双管霰弹枪的密码。左拐进标有Office的门，爬梯子来到Sarge的办公室，扫清僵尸后用密码428开柜取得双管霰弹枪和钥匙卡，后者可用来在隔壁房间中取得第2枚电池。返回Office门处，进标有Artifact Control的门，到控制台那里插入两枚电池，接着按下屏幕上的排放键过滤库房中的毒气。返回路口进入已安全的库房，获得考古学家Viktor Kharkov的PDA和McNeil所需的罐子，最后从传送舱离开。





悬浮枪可吸起场景中的杂物



前往发掘点的通道

第04关 Erebus控制中心
Erebus Control

刚出电梯就听到有人叫唤，抬头看见Cloud博士从顶上通风井口探头出来，要上去与他相会显然没这么简单，必须找到两枚电池来启动升降梯才能进入通风井。寻找出路往前探索，打发掉沿途的怪物后发现通向控制室的梯子断了，从旁边的血洞中进去，出来到达办公室区，在走道地面上获得技术员Ron Gibbons的PDA，拿到后回外面通道去开尽头那扇门。消灭南侧办公区里的怪物，抵达传送电梯处，在发电机旁可找到技术员Mac Smith的PDA，拿上后返回外面通道开启电子门进入主办公区，从里面可拿到一枚电池。杀回传送电梯处，用这枚电池启动电梯，跳上去等经过天桥时迅速跃下。进前面左手边那扇门，经过走廊来到大厅，从尸体旁获得技术员Nathan Reynolds的PDA，马上转身迎战怪物。穿过生活间和厨房后抵达传送电梯的对面，从楼梯下去，操作道路尽头的电脑架起天桥，天桥尽头有个小舷梯，下去后可拿到两枚电池。从旁边门离开回到本关开始的地方，插入电池踏上升降平台点上升，接近通风井口时由伸下的舷梯爬上去，穿过通风道后再下梯子，从屋顶缺口落回地面，乘电梯前往研究中心。

宝箱密码

使用点	密码
029号保险柜	516
105号保险柜	769
408号保险柜	937
407号保险柜	937
034号保险柜	134
035号保险柜	134
042号保险柜	714
009号保险柜	492
116号保险柜	634
117号保险柜	634
Sarge办公室陈列柜	428
吊桥开启密码	281

第05关 Erebus研究室
Erebus Research

走出电梯先来一场恶战，放翻几个火球精及其变种后从正对面的门进去，在研究室里见到Cloud博士，他对神器进行扫描后判断这件火星上古文明的遗物是一种威力巨大的武器，经过与McNeil协商后你受命前往军械库，博士给了你一把钥匙。一路上会有大量火球精，利用地狱时间可更有效地接住它们的“发球”。在楼梯间得到维修工Sean Gibson的PDA，经过几场战斗后又回到本关起始点，用钥匙打开军械库大门，在进门右手边架子上拿到维修工Leo Avery的PDA，前面地上还有一挺转管机枪，从另一扇门出去进隔离过渡间穿上防护服。现在要穿越污水道，这是一条漫长而又危险的通道，沿途还有童天使、象鼻怪等强力对手，如果防护服内的氧气耗尽会导致生命值衰减。不要吝啬地狱时间术，以最快速度连过数道红色闸门后抵达出口，由气密门离开。

第06关 Erebus货站
Erebus Station

来到裸露的火星大气中，开启地狱时间后迅速奔向右边铁板通道，上舷梯过天桥冲向对面的气密门，切记不可恋战，摸出双管霰弹枪只轰挡路的怪物，沿途可收集氧气瓶保障呼吸。逃进气密舱后遇到一位维修机器人的技术员M Ryden，他告诉你可到维修通道内找战斗机器人护驾。沿路继续前进，在楼梯间不要进第1扇门，直下到最底，进门找到海军陆战队员Fred Grossman的PDA，用PDA刷开旁边的武器库门，里面的两个保险柜密码都是134。这时可返回楼梯间进第1扇门，进门后与战斗机器人会合，跟着它穿过下水道。下水道B区尽头有不少导弹骷髅，消灭敌人后发现机器人也被摧毁。来到货运站门前，从右侧舷梯爬上去绕道进入货站，刚启动单轨电车身后就冒出了第2位小BOSS。房间里有四根恶心的血肉柱子，利用它们跟这家伙周旋，对付BOSS最好的办法是开启地狱时间后用转管炮对准它胸口闪亮的红球狂扫，周围有不少尸体可供补给法术，费不了多大劲这家伙就轰隆倒下，从它身上习得神器狂暴术。战斗结束后上单轨电车前往Phobos实验区。

第07关 Phobos实验室1号区
Phobos Labs-Sector 1

McNeil博士来电要你尽快找到实验室里的传送仪器并借助它们脱身。下车后从铁梯进入通讯塔，这时可试试狂暴术的威力，一双肉拳也能把怪物们揍个血肉横飞，但这里的长鞭僵尸也很难对付。通向吊轨天车和实验室的门现在还都打不开，从旁边的门进入2A走廊，最后抵达传送平台，在控制室里拿到火箭筒，操作电脑启动传送仪，然后点旁边屏幕上的PAD 1选项。外面传送台上出来一只地狱骑士，这家伙大摇大摆离去后，McNeil博士要你搭乘吊轨天车赶到Phobos实验室研究中心与她会合。离开传送舱经过机械间和货舱后发现前面通道被堵，跳入地板下面爬过去，上去后得到钥匙卡和研究员Bernard Fresko的PDA，由门外电梯返回一楼，此时可用钥匙卡开启标有的Skytram门，乘吊轨天车来到传送舱，本关结束。


本作中还有不少小游戏


牛头大哥是新增的高级怪物

第08关 Phobos实验室2号区
Phobos Labs-Sector 2

经过接待室先前往研究室A区，在会议室中拿到研究员James Owens的PDA，不过出来时会遇到剽悍异常的牛头地狱骑士。用PDA进入B区，在有战斗机器人把守的办公室内见到McNeil博士，她的研究证明这件神器同时也是开启地狱之门的关键，为关闭邪恶之门你必须借助传送仪返回地狱，不过之前要先关闭一些基地设施以获得足够能量。带着博士交给的钥匙卡来到后面的气密舱，出去后照旧加速狂奔，经由铁梯来到泵房，控制电脑下面的凹处可获得维修工Seth Killian的PDA。启动关闭程序后从另一扇门出去，冲过天桥抵达对面气密舱，一进去免不了又是一场恶战，这附近敌人大多为持枪战士，杀到走廊尽头可拾取保安主任Keith Noordzy的PDA。用密码281开启通向安全控制塔的吊桥，进入安全控制中心开启电梯，地上可获得电浆冲锋枪，沿原路返回乘电梯下去。在能源室中迎战第3位BOSS，这位兄台双手连掷光球，偶尔还会发动地震范围攻击。先用转管机枪或火箭筒揍它，当这家伙从周围四座能量塔里吸取能量时，仔细查看哪座能量塔前的开关变成绿色，上前按键打开能量塔露出核心狂轰，如此反复打烂四座能量塔后BOSS就没戏了，最后持续攻击它就能放倒，由此习得无敌术。乘电梯进入研究室保安中心，得到保安主任David Edens的PDA，打开控制台上的安全门开关，干掉几只牛头地狱骑士后回到天车车站，进传送舱过关。



第09关 Phobos实验室3号区
Phobos Labs-Sector 3

从传送舱出来上另一部吊轨天车前往实验室等离子反应堆，下车后很快来到反应堆核心区，现在的任务是关闭主反应堆。从反应堆井旁的环形走廊乘电梯下到底部，进门后从舷梯口跳下，在尸体附近拾取维修工Nicolas Haag的PDA和钥匙卡，搭乘旁边的电梯返回反应堆井最高层，沿途会有大批飞行怪物从反应堆光束中涌出。用钥匙卡打开反应堆控制室，入内操作电脑关闭主反应堆，McNeil博士又来电要你关闭实验室生命维持系统。出门操作门外电脑架通天桥，过天桥进门乘电梯下去，大批沙皮狗似的肉头怪和火箭骷髅会包

围你，有了无敌术根本不怕它们。清场后往前走将得到一位小战斗机器人，跟着这位小强一直走，它会护送你到达电梯处。上二楼由气密舱出去，迅速连下两道舷梯又重返室内，乘电梯下到货运隧道。离开电梯走左手边门进去，左手边控制屏可开启天窗，径直向前走消灭地狱骑士后到达环境控制室，在这里关闭生命维持系统，离开控制室后在附近找到传送舱撤离。



第10关 重返Phobos实验室 Phobos Labs-Revisited

McNeil博士突然发来通知，Delta实验室附近出现强劲的能量震荡迹象，现在要通过传送仪到那里去看看。杀过几道门后拾到了密码专家Ronn Jolson的PDA，在单轨电车下面可找到终极兵器BFG9000。从旁边半开的闸门进入红灯闪烁的隧道，沿着隧道回到传送区接待室。这里现在只有一扇大门可以走，进去后经过天桥来到传送平台处，一路有不少厉害怪物挡路，其中会施放火墙的新怪物尤难对付。进入控制室操作显示屏搜索可用的传送平台，发现Delta实验室1号平台，点击后到外面站上传送平台开始传送。



来到了熟悉的Delta实验室区



英勇无畏的主角杀入地狱深处

第11关 Delta实验室未知区 Delta Labs-Unknown

想不到居然回到原作中的Delta实验室区，不过这里似乎全乱了套，刚下传送平台就与一只全身是火的僵尸撞个满怀，接下来又是火箭骷髅、地狱骑士和骷髅头，战斗中可逃到控制台后获得补给。消灭它们后穿过消毒舱来到断桥边，靠近金光闪烁点会被传送到办公室区，从办公室里杀开一条血路出来，穿过两侧有玻璃窗的通道后前往数据库房，从这里传送到中央处理区。干掉一只地狱骑士后在公共区柜台上找到科学家Patrick Hook的PDA。继续前进先后进入标本研究室和储样室，储样室里有很多蜘蛛，用悬浮枪轻松搞定它们。穿过储样室后乘电梯升到二楼，又几场战斗后在办公室门口传送到4号舱，靠近传送平台上的血色出口即可前往地狱。

第12关 地狱 Hell

又来到熟悉的地狱门前，漆黑一片中熔岩四溢，幸好这次我们有手电筒。还没站稳就有大批怪物出现，当中特别要小心会发射爆炸火球的脑怪。消灭它们后进入洞中，迎面而来的蜘蛛和骷髅头用悬浮枪轻松解决。用不了多久就会来到一条火红冲天的光柱前，这是地狱里的传送门，靠近它会被传送到一个满是柱子的高台上。大量象鼻怪和地狱骑士从四面八方涌来，不用神器帮忙休想过去，即使开启神器功能也需要换上BFG9000死战，利用柱子作掩护可有效避开敌人的远程攻击，只是要提防别千万被敌人推下悬崖。消灭所有怪物后从高台尽头的传送符文环瞬移到另一处山洞，沿路前行借助熔岩池中的石头跳过去，不过最好先消灭掉附近的骷髅头。在恐怖的洞穴中继续摸索来到一扇鬼气森森巨门前，开门后会迎头撞上一只地狱骑士，迅速退后跟它玩棒球游戏将其消灭，隧道深处还有另一只地狱骑士。再往前消灭大批脑怪，沿岩浆深渊边上的道路通过天桥，最后看到一个巨大的骷髅，它前面的绿色光柱是通向最终BOSS的传送门，在光柱前的空地上可获得补给。

与Betruger博士的决战开始了，这家伙化身的飞龙能召唤骷髅头围攻你，还有大范围轰击的陨石雨，当它飞起时还会吐出惊人的火焰。攻击它的诀窍是等飞龙停在火山顶上静止不动时再出手，启动神器能大幅度强化BFG9000的杀伤力，弹药不够就用火箭。经过多次攻击后邪恶飞龙会一口叼住奔逃的主人公，主角趁势将上古神器塞入Betruger口中，万道金光中恶灵灰飞烟灭，来自地狱的威胁被再度消除。

双周回眸

关键词：收费、CD-Key

第九城市备受关注的网游大作《魔兽世界》已经定于6月初收费运营。目前发行的唯一一种点卡面值30元（有多种图案），包含600点游戏时间，点卡计费标准为0.45元/小时，即每张卡可进行游戏66小时40分钟。而为了打击目前猖獗使用外挂的局面，九城终于决定在收费运营时采用CD-Key认证的方式进入游戏，玩家可用30元点卡在官方网站换取CD-Key，一个CD-Key只能使用一次，认证一个游戏区。虽然此次九城宣布使用CD-Key的做法从善如流，但关于玩家呼声最高的发行月卡的做法，似乎目前还只是个遥不可及的梦想。

人物：张含韵



张含韵，16岁初中女生，参加湖南电视台“快乐中国超级女声”歌唱比赛，夺得季军，流行歌坛冉冉升起的新星。日前，张含韵正式与金山公司签约，宣布成为金山最新的Q版网络游戏《幻想春秋Online》的代言人。金山钟情于张含韵，是看好她可爱、青春的形象与《幻想春秋Online》所要表达的轻松、幽默不谋而合。在代言人悬念水落石出之际，金山也正式宣布《幻想春秋Online》将于近期开始公开测试。游戏将联手由周杰伦主演的暑期热门电影《头文字D》共同抢占暑期流行的制高点。《头文字D》将为《幻想春秋Online》提供全国200多个城市的院线、DVD/VCD贴片广告等资源，而《幻想春秋Online》也将为《头文字D》提供全国10万家网吧、200所高校以及一万多个小区的同步宣传，实现资源互补。

图片：一个“世界”在等待……



这是一幅在网络上被广泛转载的《魔兽世界》漫画。画面下方，一位憨厚的矮人大叔关切地问他前头脸色铁青的亡灵：“我说伙计，脸色咋就这么难看？”答曰：“每天回家都排N小时长队，脸色能好吗？”在亡灵大哥前头，一支蜿蜒的长队排到远处山巅的入口。山下横幅上写着“激动人心”的标语：魔兽世界全面公测，一群玩家在等待……对每天下班后无数排队等待上线的玩家来说，这幅漫画所表现的情景真是亲切得不能再亲切了。

数字：30 000

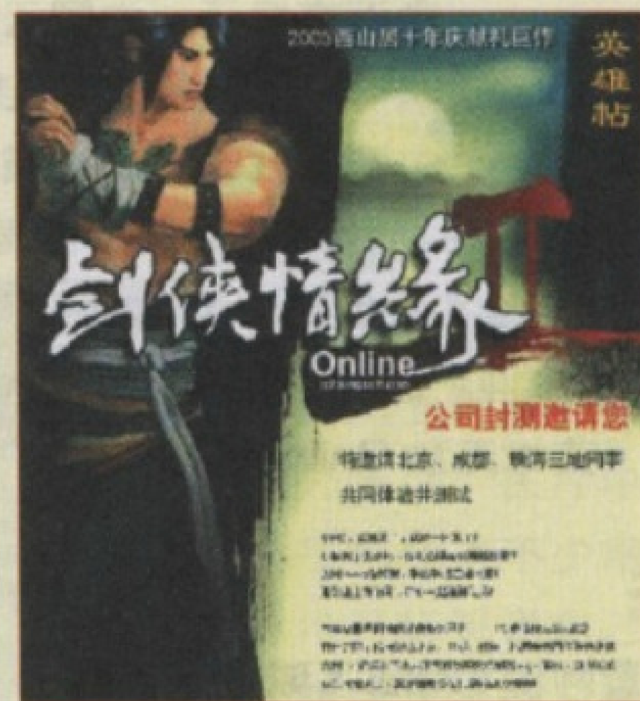
5月13日，第九城市在《魔兽世界》中文官方网站发表声明，宣称自5月8日以来，已经陆续封停了10 000个左右的账号。至此，九城已经封停了总计超过30 000个游戏账号，按照九城宣布的同时在线50万人的规模，被封停的帐号占到了WoW总在线人数的6%。然而对普通玩家来说，外挂的烦恼并没有因为九城宣称的重拳打击而结束。尽管由于WoW的部分数据运算不在服务器端进行，给打击外挂造成了一定难度，但在声嘶力竭的封外挂呼喊过后，使用加速外挂的玩家仍不时在“老实人”的身旁呼啸而过。据说，还有大批非外挂不玩的网游玩家组织了纯外挂公会，人多力量大嘛……

创意：密宝二世



盛大密宝火了之后，那些苦于网游帐号密码被盗的玩家仿佛找到救星，而看中了“密宝市场”的游戏厂商也并非只有盛大一家。日前，上海腾武科技就推出一种动态密码保护卡——腾武令，主要用于保护腾武会员的账号，防止密码被盗。持卡者在《墨香》官网上申请动态密码后，将腾武令上的卡号填入申请栏，即可启用动态密码保护功能。以后每次登录官网或进入游戏时，系统都会给出提示坐标串。用户根据坐标在腾武令的数字矩阵上查找对应密码数字，全部查到之后将该密码填入密码框，才能登录系统。20元一张的密码卡以及查找密码的繁琐似乎都抵不过“安全”两字的诱惑，有媒体夸张地将其称为“腾武令横空出世，从此天下无贼”。

新作：《剑侠情缘Online II》



金山第三款网络游戏《幻想春秋Online》刚刚发布，第四款网游《剑侠情缘Online II》也宣布进入封闭内部测试，该款产品是金山旗下的西山居工作室10周年庆典献礼大作。据悉，《剑侠情缘Online II》采用全新引擎，将2D地图与3D人物完美结合，在策划和美术方面有所突破，丰富了游戏内容，营造出浓郁的武侠文化氛围。游戏计划于6月内部测试，有望在8月进入全面公测阶段。

■海外

G★2005 游戏展 11 月在韩国汉城开展



由韩国文化观光部、信息通讯部支持举办，号称韩国最大游戏展的“G★2005”宣布将于今年11月10～12日在韩国首都汉城的韩国国际展览中心举行。G★将韩国原来每年举办的3个主要游戏展览会KAMEX（韩国游戏展）、KOPA（韩国街机游戏展）和DCF整合为一，将成为世界级的游戏行业盛会，预计其规模仅次于美国E3。这次游戏展的正式名称是“Game Show & Trade, All-Round”，简称为“G★”（即Game Star，游戏之星）。本次游戏展的重点预计仍为网络游戏和手机游戏，同时包含街机游戏、家用机游戏和其他PC游戏的展览。G★2005也是一次大型国际游戏商业活动。会展将分为B2B（面向买家及商业交流）和B2C（面向游戏界人士以及玩家）等方式举行。同时，展会期间还将举行韩国游戏会议、韩国游戏大奖颁奖典礼、电子竞技比赛等各种文化娱乐节目。G★组委会非常重视这次展会的海外推广工作，最近已经陆续在美、英、日以及中国大陆和中国台湾省举行了推广活动。在北京的推广介绍会上，G★组委会代表、韩国文化产业振兴院驻北京代表处首席代表出席会议，介绍了此次展会的概况，并回答了现场媒体记者的提问。



《前线任务 Online》实现 PS2 与 PC 互联



Square Enix 在 E3 展出了定于5月在日本开始运营的网络游戏《前线任务Online》(Front Mission Online)，这款游戏将先后在PS2与PC平台登场，并且两个平台的玩家可以进行互动。《前线任务Online》是其单机版系列游戏的第一款网络版，游戏从单机版的回合制改为实时战斗，玩法与大型机甲战斗游戏类似。游戏中，玩家可以组成一个10人队作战，在开始战斗前，会先在一个类似PSO的大厅环境中互动、交换信息，并听取任务简报。

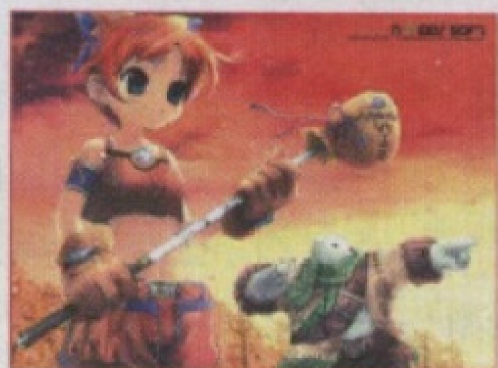


■国内

E3 天晴数码展台获最佳展示奖

美国知名游戏电视网G4 Media公布的E3民意调查显示，中国天晴数码（TQ Digital）的展台获得了E3最佳展示奖。这是E3举办10年以来，中国游戏开发企业首次获得媒体评选的殊荣。这一奖项由G4 Media根据E3现场数万名观众对各展台的表现进行投票作出的评选。自2002年以来已经连续4次参展的天晴数码作为中国仅有的4家参展商之一展出了《幻灵游侠》《信仰》《魔域》《牧场 Online》《机战》等网络游戏产品，但没有展出开发中的《英雄无敌 Online》。

■网游新动态



○欢乐数码第四款免费网游**《魔法飞球》**(PangYa)已于近日开始封闭内测。此次封测只对成都地区的玩家发放封测号。

○4月份开始公测的漫画改编网络游戏**《热血江湖》**正式宣布将免费运营，并即将进入正式运营阶段。

○**《新绝代双骄Online》**近日增开新服务器“花无缺”应付过于拥挤的玩家人潮。

○**《洛奇》**官方网站已于5月19日开启内测账号申请活动，只要在官网留言，就有机会得到内测账号激活码。

○网络游戏**《科隆2》**于5月19日正式开始公开测试，并于同日启动夺宝奇兵活动。

○Q版MMORPG**《海盗王Online》**于5月20日开始限量公测，在官方网站注册帐号，就有机会获得激活码。

○光通的**《封神传说》**于5月20日开启2005年首次封闭测试，在官方网站参加活动即有可能赢得测试账号。

○**《劲舞团》**近日新增日本当红天后宇多田光、欧美流行组合西城男孩等许多流行歌曲作为背景音乐。

中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年5月上旬

排名	游戏
1	荣耀Online
2	天外Online——水浒争霸
3	百变恰吉
4	希望Online Reload～浴火竞技场
5	三国群英传Online
6	科隆Online 2.0——龙之圣地
7	神州Online——苍狼劫
8	新绝代双骄Online——家族总动员
9	幸福Online——阿努卡探险队
10	刀剑Online

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

排名	游戏
1	热血江湖
2	洛奇
3	英雄
4	Free Style
5	天堂II
6	魔兽世界
7	公会战争
8	君主
9	天堂
10	九龙争霸

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年5月上旬

排名	产品
1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	天堂一卡通（天堂II）
3	盛大网络游戏卡
4	金山一卡通充值（剑侠/封神）
5	网星（魔力/轩辕剑）直充
6	天骄II游戏卡
7	搜狐游戏卡（刀剑）
8	仙境传说（RO）网络游戏卡
9	91充值卡
10	华夏Online游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

极速传说"头文字D版"
天纵携手世嘉推出《飚车》

■本刊记者 Littlewing

今年暑期电影最强档是哪一部？对追逐时尚的年轻一代来说，《哈利·波特与火焰杯》也许更适合比他们年龄更小的观众，《星战前传III——西斯的复仇》的背景历史过于久远，《头文字D》无疑成了他们的首选。这部由漫画《头文字D》改编的电影，几乎将所有时尚要素融为一炉——刺激惊险的山道飚车；周杰伦、陈冠希、陈小春、余文乐、黄秋生、杜汶泽、钟镇涛等明星加盟；从影片公布之日起，《头文字D》就受到了广泛关注。而上海天纵网络也以此为契机，在5月25日正式发布了《飚车》"头文字D版"，让玩家能亲身驾驶藤原拓海的AE86，挑战速度的极限。



《头文字D》电影由于网罗了大批青春偶像加盟，无疑成为暑期档电影中的热点

什么是"头文字D"？

"头文字D"即"漂移"，"D"是"Drifting"的开头字母。"Drifting"称为"甩尾"或"漂移"，是飚车族在竞技的时候使用的技术，Drifting的特点是速度越快，能转过的弯度就越大。此项技术在国际大赛里不被采用，是因为使用Drifting者追求的是极速，在大赛里可能会导致其他选手的伤亡。只有在午夜时分，那些追求极限的年轻人才会驾驶爱车，挑战体能、反应与勇气的极限。因为尝试"漂移"，往往意味着将生死置之度外，漫画《头文字D》就取材于此。游戏《头文字D》的主设计师，"头文字D之父"新井健二于今年推出了最新作品《飚车》"头文字D版"。

极速传说

《头文字D》的主角藤原拓海是一个胸无大志的中学生，每天早上都驾驶旧式丰田跑车AE86，帮父亲送货到秋名山的湖畔，刮风下雨从不间断。长年累月练得一身精湛车技，而他本人却对父亲的苦心孤诣恍然不知。他就这样跑了五年，直到遇到了改变他人生的人——红蝎子车队的头把交椅高桥凉介，当拓海击败高桥凉介后，挑战便接踵而至。



U型弯赛道是对车手的巨大考验

凭借出色的驾驶技术击败顶级赛车手岩城清次、帝皇队的领队须藤京一等人后，藤原拓海已成为顶级的赛车手，而他独特的"山路哲学"也与其他车手秉持的"追求绝对的速度才是赛车运动"的信念在冲突中融合……主角藤原拓海驾驶的旧式丰田跑车AE86，是20世纪80年代叱咤车坛的一代跑车。AE86 1983年在日本推出，采用上前置引擎、后轮驱动格局，马力强劲。在片中，周杰伦饰演的赛车手拓海有不少飚车场面。对此，周杰伦开玩笑说自己在台湾经常被狗仔队跟踪，早已习惯开快车了。这次，玩家也有机会驾驶AE86和《头文字D》漫画中的各种梦幻赛车，与朋友一较高下，在生死之间体会"Drifting"带来的极速快感。

《头文字D》经典赛道重现

对于《头文字D》漫画的Fans来说，最大的乐趣莫过于驾驶赛车跑在拓海每天送货的路上，在漫画中熟悉的赛道飚车，体会原汁原味的漫画感觉，《飚车》"头文字D版"将《头文字D》PS2版中的大量山路赛道和任务系统完全移植。

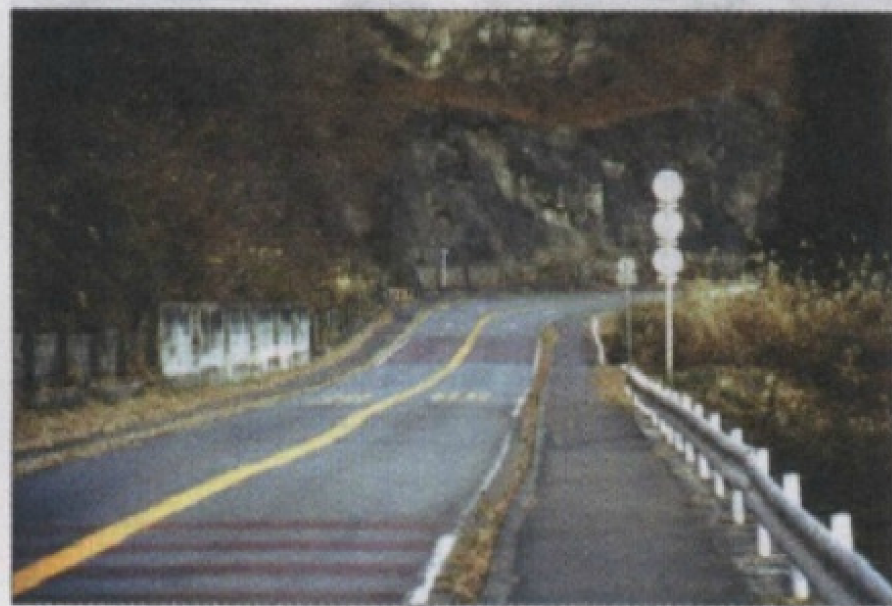
"妙义"赛道是山路赛地图中最容易的，它的拐弯比较少，直线路段多。先是缓慢的下坡，在终点之前是一个坡度很大的上坡。只需要简单的拐弯技术就能过关，是山路赛入门级赛道。玩家可以在"妙义"赛道中找到山地赛地形起伏的特点，顺便观赏山顶的美丽景色。



《头文字D》的电影海报突出了周杰伦在影片中的角色

"碓冰"赛道则是中级玩家们练习的舞台。碓冰和妙义一样，也是循环型赛道，包括180°的U型弯和90°的急弯。单凭简单的弯道技术已经不够，玩家在这一赛道中，就能尝试"漂移"了。这一赛道的地形也更为复杂。


取自现实的场景照片


真实的妙义赛道就很少出现弯路，是名副其实的入门级赛道

"秋名"赛道是山路赛中高难度地图之一，也是藤原拓海每天送货的终点。从拓海在送货过程中练成高难的"漂移"技术和娴熟的驾车技巧来看，这段路的艰险可想而知。除了道路更为狭窄，让比赛的危险系数大大增加之外，无数个高难度弯道构成的赛道，也对玩家的驾驶技巧是高难的考验。特别是最后连续四个U型弯，稍有不慎便车毁人亡——当然，这种与死神赛跑的刺激，也是平时无法领略的。

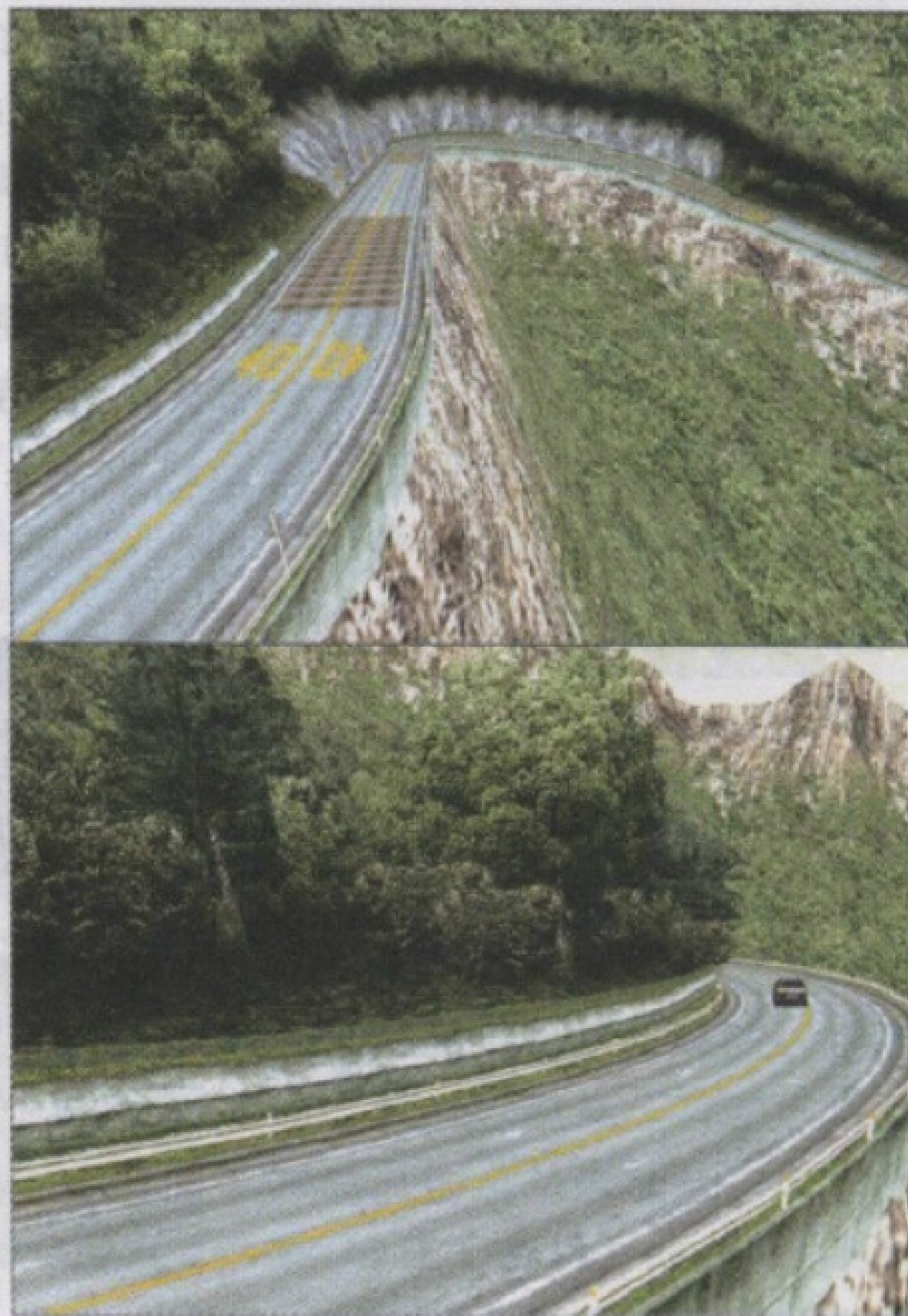
"正丸"赛道由狭窄破旧的道路构成，几乎没有一个直线路段，完全由弯道构成。这是一个对行驶的节奏和刹车技术要求极高的赛道。过多弯道的存在使你无法获得很快的速度，操之过急只会欲速而不达。

"赤城"赛道在《头文字D》漫画迷们心中的知名度不亚于"秋名"，也是经典的山地赛道之一。虽然赛道转弯难度很高，但道路宽敞平坦，正是玩家展示"漂移"技术的绝佳舞台。

《飚车》与《头文字D》

近年来，漫画、影视与游戏之间相互改编的例子越来越多，电影《古墓丽影》《生化危机》、电视连续剧《仙剑奇侠传》等都受到了极大关注，而他们的大部分观众，都是玩过这些游戏的玩家；由电影和漫画改编的游戏就更是数不胜数，从最早的《勇者斗恶龙》到现在的《犬夜叉》等等。自从韩国画家黄美娜的漫画《红月》改编的网络游戏《红月》迅速窜红，漫画改编网游就不是什么新鲜事了。事实上，漫画、电影与网游的受众群体很相似，将漫画、电影改编成游戏，无形中拥有了大批潜在的玩家群体。游戏这个"第九艺术"与其他文化形式本来就是互通的。世嘉早已买断《头文字D》漫画改编游戏的版权，就是看中了《头文字D》对追求刺激、挑战的年轻一带的号召力，《头文字D》游戏在PS2平台就大受好评，它独特的题材也区别于市面上所有的网游，世嘉当然不会放过这个在网游市场掘金的机会。上海天纵网络此次推出《飚车》"头文字D版"，恰好在《头文字D》电影即将全面公映之时，无疑也是希望借着周杰伦的号召力，为《飚车》造势。

《飚车》"头文字D版"5月25日正式推出，在这里你有机会驾驶AE86，在秋名山道上，展开一场充满速度与激情的赛车之旅！


《飚车》"头文字D版"中的赛道效果图，所有赛道都根据真实场景制作

“游戏蜗牛2.0”

SNAIL GAME

与游戏蜗牛副总经理何一希一席谈

■本刊记者　冰河

都会国际大厦位于北京朝阳路十里堡，右边是伊藤洋华堂商厦，左边有个交通银行，门口的停车场上整天停满了各种车辆，俊男美女们从转门中进进出出，衣着随便的记者进入大厦时，曾被门岗很严肃地叫住：“你干什么的？来客登记。”总之，这是一个繁华的地方。理论上来说，在这种高档的商务写字楼办公，在一定程度上体现着公司的实力和规模。不过对于网络游戏企业来说，这并不具有足够的说服力。记者上一次来这里，是去年参加在此大厦办公的金玉天立公司的网络游戏《绝对女神》的发布会。待到春节过后回来，没多久就听到了该公司已经解散，游戏停止运营的消息。可见这个辉煌而混乱的年代，表面上的东西并不能保证什么。


游戏蜗牛副总何一希面对记者十分坦诚

游戏蜗牛的办公地点同样位于这座大厦。《航海世纪》在2004年末的火热开场，让这家公司获得了业界的高度瞩目。特别是游戏随后被韩国和德国方面的企业引进运营，迈出了中国网络游戏走向世界的第一步，这使得游戏蜗牛更加成为舆论关注的中心。不过同样在春节过后没有多久，记者听到了游戏蜗牛也出现人事变动的消息，并在此前的文章中进行了报道。外表平静的游戏蜗牛到底发生了什么，相信这是众多关注《航海世纪》的玩家和业界同仁渴望知道的。带着疑问，记者整理衣冠，再次走入这栋华美的大厦。

“不仅仅有人离职，还可以告诉你一个更有冲击力的消息，游戏蜗牛公司总部将于6月份迁往上海，怎么样？足够爆炸力吧？”面对记者开门见山的提问，游戏蜗牛副总经理何一希坐在宽大的办公桌后，不紧不慢地回答。“我相信你一定很想知道这是为什么，我的答案是，游戏蜗牛，要长大了。”

游戏蜗牛的企业部门此前主要分成两大块。《航海世纪》产品的研发、维护主要在苏州的研发基地，而商业运营、推广、市场部门则在北京的公司总部。在《航海世纪》还默默无闻时，这种远距离的企业结构并没有显示出任何不适应。但随着游戏在市场上的日益火爆，接踵而至的问题却渐渐让这种散居两地的企业结构暴露出越来越多的缺陷。维护、协调、售后服务等工作往往因为双方工作安排的不同步而拖延耽误。一款游戏就让企业暴露这样的弊端，一旦产品线上研发中的产品逐一投入大规模商业运营，还不知道会变成什么状态。考虑到这个因素，游戏蜗牛的高层领导在召开了多次封闭会议之后，终于作出了迁移上海的决定。

“这和前段时间的人员离职有联系么？”说来说去，话题似乎已经偏离了记者来访的初衷。

“当然有联系，事实上这也是蜗牛对于公司迁址反复召开封闭会议讨论的原因。如此大的举措当然会造成一定的动荡。在公司迁址决定作出之前，已经有些人得到一些讯息而离开。迁址决定通报之后，部分不愿意


法国NP Cube历时两年开放的《黑暗与光明》中有游戏蜗牛的参与，这款游戏已经在E3 2005展出，预计在2005年年底正式运营

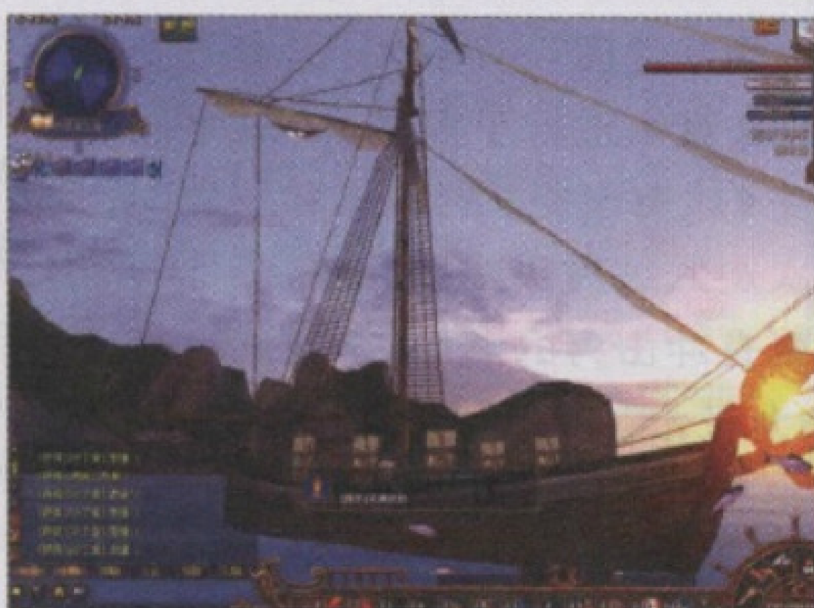
离开北京的员工也提出了离职申请。公司对此也没有阻拦。毕竟北京是一个很好的发展环境，这些员工在此奋斗多年，忽然要转移到另一个陌生的城市，要放弃很多东西从头做起，这个代价的确很大。更不要说有些年纪比较大的员工已经成家，离开北京有更多的牵绊。所有的这些因素在开会时都有考虑，所以对于员工的选择我们也理解和支持。所有提出申请的人在经过挽留后，愿意离开的都在得到应有补偿后离职。因为蜗牛要迁址的消息一直没有对外公布，所以外界得知有员工成批离职会产生各种各样的议论。包括《大众软件》也对此进行了报道。”说话时何一希的眼睛一直盯着记者，因为那篇报道就是我的作品，一时间气氛有些尴尬。记者试图解释报道的原委，却被打断了。

“那篇文章我看了，觉得不错。”这个评价让人有些意外。“网络游戏行业现在的确处在一个新旧更替的时刻，每个企业都在面临着迅速发展后留下的隐患。对于别人的问题我不想说什么。有关蜗牛的那部分报道，至少反映出了一个问题，就是我们在不适当的时间，做出了并不完全合适的行为，由此造成一些麻烦。”何一希弹了弹手中的烟灰，很郑重地说。

游戏蜗牛目前运营的《航海世纪》在市场上已经进入收费运营阶段，据了解平均在线人数已在7万人以上，此外游戏被海外引进运营，在目前的网络游戏企业中声势非常不错。还有什么不合适的行为和麻烦呢？

“《航海世纪》原计划的公测日期是2004年11月初，但是实际的公测时间是12月8日。这中间一个月的拖延，就是起初对于产品打磨不够造成的了。可以说虽然游戏蜗牛是一个很有耐心的企业，但是在最后游戏面临上市的时候，却有些着急。而在游戏刚刚通过测试，进入稳定运营阶段时，我们又收到了国外企业要求合作的讯息。当时大家都很激动，认为这是中国网络游戏走向世界的好机会，不能错过。于是游戏相继进入了韩国和德国。等到实际操作了我们才发现，跨国运营有多么复杂，为此牵涉进去企业非常大的人力和各方面资源。举个例子，大家都以为游戏在德国运营，只需要制作德文的版本就可以了。但实际情况是我们需要制作中文、英文、德文3种语言版本，分别独立进行服务。因为德国作为欧洲的一部分，消费者的情况很复杂，它不象中国的人口那么多，需求单一。此外因为微软没有授权在德国销售Windows的中文版，欧洲对版权的限制也很严格，因此我们还要面临着在德文Windows平台上安装中文客户端的要求……诸如此类的问题，都是从前没有遇到过的。这些的确都是中国网游走向世界所需要付出的学费。不过对于游戏蜗牛来说，这个代价还是大了一点。严重影响了《航海世纪》在国内的运营。”

原来如此，看上去风平浪静的《航海世纪》，在国外竟然有那么多的风波和曲折。值得庆幸的是，目前《航海世纪》在韩国已经进入内测阶段，距离收费运营为时不远；在德国也已经开始筹划第一次封闭内测。迈向世界的第一步，终于走出去了。



迁址上海是一个重大决定，无论游戏蜗牛的舰队要驶向何方，其勃勃雄心不容忽视

不过即使《航海世纪》已经获得了市场的认可，对于一个网络游戏企业来说，仅仅依靠一款游戏支持是非常危险的。在此前的报道中，华义、光通等网络游戏先行者都是因为长期依赖一款游戏，后续产品迟迟不能推出而陷于艰难的境地。在采访中记者提出了这个问题，何一希表示赞同。他向记者展示了蜗牛目前正在进行研发中的游戏产品线，其中最近就要上市的一款基于AD&D规则的网络游戏名为《光明与黑暗》(Dark and Light)，是与法国方面合作开发的作品。游戏蜗牛主要负责其中美工方面的技术工作和在中国的运营。据悉，这款游戏也参加了正在美国洛杉矶举行的E3游戏大展。关于游戏的详细情况玩家很快就可以得知。另一款游戏是一款机甲战斗类网络游戏，类似曾经在中国夭折的韩国游戏《神泪》，不过这次的机甲战斗梦想是由中国人自己打造的（即最近刚刚披露的《机甲世纪》——编者注）。除此之外，游戏蜗牛的产品线上还有4款游戏在开发中，尚处于保密阶段，等到时机成熟，就可以向外界公布。距离玩家最近的，是已经开始投入运营推广的《光明与黑暗》，游戏将在6月份开始进行测试。


游戏蜗牛的新作《机甲世纪》的原设图

“这些都只是我们未来工作的一个部分，近期我们工作的重点，一个是弥补《航海世纪》在开发中暴露出来的问题，将游戏升级到2.0版本；另一个就是保证公司顺利迁往上海，让企业高效、顺畅地运营。可以说，游戏蜗牛也要升级到2.0版本，进入新的阶段了”。采访的最后，何一希这样总结。也许，对于游戏蜗牛来说，上海是一片更广阔的新天地。

祝福所有为中国网络游戏而坚实努力的人们。

大陆网络游戏开发团队系列之二十九

梦开始的地方 走进金山亚丁工作室

■本刊记者 心鹰（成都报道）

四川地处盆地，号称天府之国，没来过的人却很难在脑海中勾勒出它的模样。4月底，记者来到了成都，亲身体验了这里的人杰地灵。美食、美景铺天盖地地冲击着记者的眼睛，使记者差点忘记了此行的目的：走访刚刚落户在成都的金山亚丁工作室。

金山亚丁工作室全称是"金山成都亚丁游戏工作室"。它的名字取自于高原之上美丽的稻城亚丁，那里被誉为向阳之地、梦开始的地方、最后的香格里拉。亚丁工作室是由金山投资1000万元在成都建立，是继珠海、北京之后，金山在全国的另一研发基地。与珠海西山居和北京烈火不同，亚丁工作室的主要研发方向是Q版休闲网游，善于创造清爽明快的2D场景及3D人物。亚丁工作室由金山成都公司副总经理、首席音乐音效师、号称"业界第一音乐人"的罗晓音领军（罗晓音1995年7月加入西山居，独立创作了西山居所有作品的音乐和音效，同时还带领团队开发了《剑侠情缘外传——月影传说》《天王》《新剑侠情缘》等项目）。目前亚丁工作室已有相当的规模，拥有接近80名研发人员，按照发展规划，明年将发展至150到200人的团队规模。



"金山·成都"，简练的标志描绘着金山在成都明晰的未来。远处建筑为成都金山外景

罗晓音和金山亚丁工作室

提到亚丁工作室，就不得不提到罗晓音。作为最早加入金山创作团队的"明星员工"，他的个人魅力似乎是金山的一张王牌。从《剑侠情缘》的第一首曲子《萧鼓》开始，罗晓音独立创作了西山居所有作品的近百首音乐和音效，如今的罗晓音和他的音乐已经成为金山公司的"招牌"，这次金山亚丁工作室安家成都，选择罗晓音作为领军人物，可见金山的良苦用心。在外界看来，亚丁工作室似乎是一个明星带领的团队，不过在亚丁工作室内部，员工之间的关系却非常轻松，他们更像朋友或亲人。公司内部生活设施一应俱全，员工完全可以不出公司而生活得很好。每周，几个研发部门的负责人都会把员工们叫在一起，喝喝茶、聊聊天，顺便交流工作经验。罗晓音称这种独特的管理方式是：对成都民风实地考察的结果。这种紧中有松的工作方式员工们都相当喜欢，因为目前的亚丁工作室有60%的员工来自四川本地。


成都金山总经理罗晓音

在谈及亚丁工作室最新作品《幻想春秋》时，罗晓音显得信心百倍。他告诉记者："《幻想春秋》作为一款崭新的网络游戏，从开发初期就注重创新。我们认为，对于现代都市里繁忙疲惫的人们而言，他们需要的不仅是虚拟世界里的打打杀杀，更需要一个可以放松身心、忘却现实中的疲累和不如意的天地。对于普通玩家、老百姓来说，他们中大多数人的心理就是安居乐业，通过学习各种生活技能，也能成为一方尊贵，成为行业的榜首，实现各种玩家不同的追求。因此，我们将《幻想春秋》定位于Q版休闲这一层面。""而且我们为《幻想春秋》精心制作了相当多的音乐，在内部人员试听的时候，曾经有人表示这些音乐完全可以单独作为CD发行，玩家在每一个场景都可以听到与场景相符的动人音乐。音效方面我们为不同的事件制作了各种逼真的

亚丁工作室档案

关键词：明星团队。由"中国游戏音乐第一人"罗晓音带领，80%以上的成员都拥有超过两年从业经验。

关键词：本土化。60%以上的员工都来自于天府之国的四川。

关键词：年轻。团队平均年龄仅有24岁。

关键词：魅力。亚丁工作室女性比例接近一半，在国内游戏开发团队中极为罕见。

关键词：梦想。稻城亚丁被人们美誉为"梦开始的地方"，金山亚丁是年轻的游戏开发者们"梦开始的地方"。



“放飞梦想，再创辉煌”是成都金山的口号和目标

音效，可以毫不夸张地说，聆听《幻想春秋》中的音乐，无异于一场耳朵的盛宴。另外正在创作主题歌，风格会根据我们的代言人来‘量身定制’。”

志大才高的金山亚丁

金山公司作为网络游戏公司不是中国最早的，也不是最大的。但单以业绩和发展速度来说，却绝对可以排进中国网络游戏公司的三甲。金山这次把亚丁工作室落户成都，究竟出于什么考虑？接下来的战略又将如何进行。记者带着这些疑问走访了金山公司总裁雷军。

雷军告诉记者：“4月25日，金山成都公司正式入驻成都高新区软件孵化园，这是金山入川的第一步，由此金山将开始其入川战略，充分利用成都的优势提升金山的竞争力”。“我们计划三到五年内将成都金山打造成为成都规模最大的本地软件企业，同时让成都金山研发基地的作品成为国内甚至是国际上知名的作品。为了确保‘入川战略’的成功实施，金山此次不但将专门从事休闲卡通类网络游戏的亚丁工作室、网游平台研发部、全国Call Center（服务中心）、西部大区营销总部四大业务部门全面进驻成都，而且还从金山总部抽调了超过10名以上的高层常驻成都。”



亚丁工作室内一面特殊的“员工墙”，展现着这里的活力和青春气息

大事记

2004年5月，亚丁工作室落户“天府之国”成都，国内首部以生活为核心的Q版网络游戏《幻想春秋Online》项目立项。

2004年6月，《幻想春秋Online》第一次玩家见面会召开。

2004年9月，《幻想春秋Online》亮相成都国际网络文化节，引来各方关注。

2004年10月，上海ChinaJoy召开，《幻想春秋Online》再度成为业界目光汇集的焦点。

2004年11月，国内首个带薪玩家顾问团由金山亚丁成立。

2005年1月，《幻想春秋Online》研发进入冲刺阶段，亚丁全体员工正紧张奋战中。



雷军兴奋地向记者阐述亚丁的发展战略。据说，金山内部流传着一句顺口溜，叫做“春秋不成，天地不容”，显示了金山对亚丁未来发展的信心

雷军对于金山选择四川作为其研发基地有着充分的理由：“京珠两地研发人才奇缺，竞争激烈，各种成本居高不下，这些因素令成都成为金山新研发基地的首选。”目前，成都金山第一款游戏作品，由该公司亚丁工作室研发的大型情景类Q版游戏《幻想春秋Online》已经开始内部测试。而对于成都而言，金山入川无疑是锦上添花。自2002年以来，成都市就开始倾力打造“西部娱乐之都”的形象，对当地网游产业，无论在政策、人才或是品牌上，都予以大力扶持。现今的成都已是西部游戏市场的“战略高地”。在2005年之前，四川已有的10家网游公司均集中于成都，且多为成都“本土制造”。目前，成都已有网络游戏爱好者近100万人，在线人数约10万人，网络游戏市场份额在2003年就已经位居全国第二。包括盛大在内，国内几乎每一家网络游戏企业的成败都与成都有不解之缘。尽管如此，成都成为中国网络游戏高地的梦想却一直举步维艰。最关键的原因在于，成都虽然不乏游戏企业和玩家，但成都“本地制造”的游戏一直乏善可陈，至今没有一款冲进国产游戏前10名。主流游戏的缺失，令成都与其他游戏重镇之间产生了差距。与北京、广州和上海的网游产业规模相比，成都网络游戏企业在数量上并不占劣势，但盛大掌舵上海、金山雄踞北京、网易坐镇广州，凭借三大企业旗下网络游戏的优良表现，三地的网络游戏已经呈现强势影响，相形之下，缺乏领头羊的成都网游产业，只能排名三甲之外。这令成都政府官员心有不甘，他们试图以其他办法扭转局面。因循英特尔投资成都带动当地芯片产业发展的先例，经过政府的一番努力，方有了此次金山入川之举。雷军透露，2005年初，一位成都市官员在造访金山之后，向求伯君和雷军坦言现状，并希望“金山能在成都做出一款在全国有影响的好游戏”。同年4月25日，金山成都公司入驻成都高新区，由亚丁工作室超过100人规模的研发队伍开发《幻想春秋Online》。雷军介绍：“这应该算目前国内最大规模的单一产品研发团队，这款游戏预计能达到12万人同时在线的规模。今后，金山在四川的游戏研发规模还将进一步扩大。成都金山目前已经有200名左右的员工，并还在招聘游戏相关人才，预计3年内将达到1000人规模，成为西南最大的网游研发基地。” P



金山公司董事长求伯君与员工亲自Cosplay的《幻想春秋Online》人物合影

团队	金山成都亚丁游戏工作室
产品	《幻想春秋 Online》
负责人	罗晓音
产品特色	本地化开发团队制作的Q版网络游戏
E-mail	cdhr@kingsoft.com



《三国群英传Online》群雄逐鹿，谁主天下

■北京 电风扇切菜

■类型：	在线角色扮演
■上市日期：	未定
■推荐度：	★★★☆
■制作：	宇峻奥汀
■运营：	游戏新干线（北京）

风云激荡的三国历史向来是各类游戏青睐的热门题材，奥汀科技（现与宇峻、宇奥合并为宇峻奥汀）研发的单机版“三国群英传”系列就是此类游戏中人气颇高的一员。在众多玩家的期盼下，该系列的最新网络版就要在中国大陆地区开放内测了。现在，让我们一起进入《三国群英传 Online》这个充满魅力的世界吧。

熟悉的游戏设定

独特的横向滚轴画面是“三国群英传”系列的特点之一，网络版同样保留了这一设计，单机系列中的乐趣将通过万人联机重新呈现。无论是瞬息万变的战场、还是壮观的万人交锋场面，都在网络版中原汁原味地得到保留。游戏中知名的武将，如太史慈、甘宁等将以Boss身份现身，与玩家交手，加上官位晋升系统的开放，游戏方式将不只是玩家个体的打怪练功、组队攻城，而是真正在网络三国世界中攻城掠地、独霸一方。

左右胜负的四大职业

《三国群英传Online》共有4种不同职业可供玩家选择。

豪杰：全能型职业角色，拥有肉搏能力与武将技能攻击的双重特性，适合喜欢平均发展的玩家。在修炼的初、中期有不错的能力发展，是游戏中最擅长领军的统帅。

猛将：以强大攻击畅快打垮敌人的角色，适合喜欢直来直去的玩家。初期具备快速消灭敌人的能力，随着等级的提升还可学到各种威力强劲的必杀技，是团队中最可靠的“肉盾”。

军师：军师是整个战局的操盘手。他拥有最多种类的法术技能，在战争中起着重要的辅助与支撑作用。

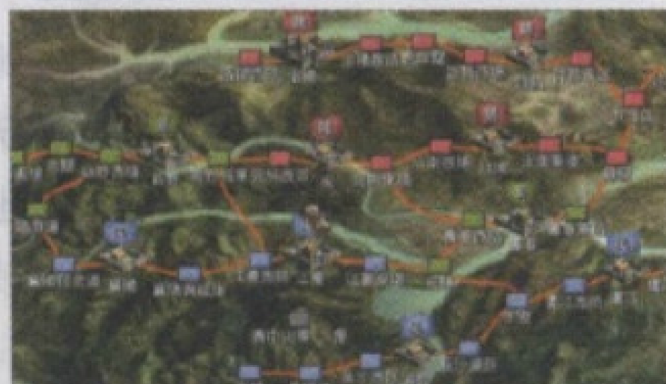
方士：擅长已远距离、大范围华丽招式攻击的职业，随着等级提升与技能学习，还可成为团队中主要的攻击力量。方士是能够操纵秘术的不可思议的职业，可以召唤传说中的各种圣兽，在战场上给敌人毁灭性打击。

分裂天下的国战势力对决

在《三国群英传 Online》中，玩家之间除了可以彼此合作应付随时出现的小王之外，还可以携带自己的护卫兵团，以各式各样的作战兵种，利用战术配合痛快地冲锋杀敌。通过不断争夺城池，进一步壮大势力、雄霸一方，这就是游戏的一个主要的特色——国战。国战每周举行两次。在国战期间，玩家可攻击不同势力的其他玩家、NPC以及城市。只要是属于其它势力（魏、蜀、吴三国首都除外）且无人占领的城市，都是国战的场所。正式开战后，玩家只要打倒不同势力的其他玩家就可获得功勋值。对手越强，获得的功勋值就越高。国战的重头戏是破坏位于城中央的骑马雕像，城池守方的雕像被破坏，即告战争失败。玩家对雕像的伤害度将转换为对自身所属势力的贡献度，最后由贡献度最高的势力来占领该城。

合成功能 DIY

在《三国群英传Online》里，玩家能在一处名叫“炼造房”的场所进行装备及道具的合成。合成分为两种功能。其一名为“炼造”，是指道具、装备等物品的合成，玩家可根据物品的炼造功能生产出许多无法从商店或敌人身上获得的特殊物品。比如能炼造出与药草同样具有体力恢复效果的小笼包，或大量生产带有特殊属性的箭支等。其二名为“强化”，是指为武器、防具等装备提升属性值，自制独一无二的超强道具。


熟悉的三国版图


横向滚轴画面在网游中尚不多见


召唤雷击是军师最具威力的招式之一


攻占骑马雕像是国战的胜负关键


炼造、强化是玩家成就霸业的重要环节



《科隆2》让我们重聚在地牢

■山东 毛毛虫

■类型：在线角色扮演
■上市日期：未定
■推荐度：★★★☆
■制作：eSofnet
■运营：久游网

美丽的宝石虽然散发着灿烂的光芒，但在寻找宝石的背后往往充满了艰险与磨难。如果你想找到一块真正属于自己的宝石，并且去发掘它真正的含义和价值，你就必须踏上冒险的征程。2004年的网络游戏《科隆》以其独特的地牢系统和迷人的背景故事赢得了玩家的认可。现在，《科隆2》也即将在中国大陆地区开始内测了。究竟《科隆2》会给我们带来哪些惊喜，下面就让我们一同来看看。

延续传统的地牢系统

《科隆2》在地图上延续了前作的风格，整个地图分为村庄、世界地图、地牢。村庄作为玩家的休息空间，提供商店、建立公会等交互选择。世界地图是从一个地牢移动到另一个地牢的指南，它把原本复杂的3000多个地牢直观明了地展现在玩家面前，使玩家能够迅速熟悉游戏场景，每个地牢用卡片记录坐标，玩家只需使用卡片就可以瞬间到达记录点，减少旅途奔波。此外，游戏最典型的地牢系统也得到了改进，地牢分为可占领地牢和非占领地牢。通过打死最底层的守护兽可占领地牢，直接成为地牢的主人，进而支配地牢所生产的道具及金钱。管理者可以设置地牢的3种经营模式：1.防御模式，在地牢防御的情况下，对地牢里的怪物调升攻击力和防御力，并对入侵者提高30%的魔法效力；2.产出模式，所有的地牢生产一定量的道具，并增加30%的生成道具量；3.升级模式，在此模式下，其经验值变满的速度上升50%。地牢攻防战每12小时开放一次。这样的系统更能吸引公会玩家，让大家来一起参与地牢的建设，而不会被无聊的练级消磨掉玩家的游戏乐趣。

组队系统


戴洛斯一层，地牢战斗是游戏特色之一

《科隆2》中，玩家最多可以和7个人组成一支队伍，有3种经验分配模式，分别是平均分配、等级分配和伤害分配。玩家组队时，每增加一个队员就可以获得额外5%的经验，如果有8人组队，再额外增加35%经验，也就是说8人队可获得70%的额外经验，鼓励玩家间的协作。此外，打怪物时掉落道具也分为3种分配模式，分别是随机分配、优先分配和各自分配。不过这其中有些道具普通玩家不能使用，只有队长可以。如单体召唤卷、群体召唤卷，就是把单个或全部队员召唤到队长身边，这能让队员无论多远都能马上到达队长身边。


游戏设定鼓励玩家组队作战

武器强化


游戏汉化后的读取界面

《科隆2》新加入了“强化属性”的要素。游戏中每个装备都会有特定的强化槽，强化槽中的数值越大，装备的潜力也就越大。这也就意味着强化的成功率越大。如强化槽数值在10～15时，强化的成功率几乎是100%。当然用于强化的卷轴也分为普通和超级等多种，如何分配强化道具，让装备的强化成功率最高，就要靠玩家们在游戏里摸索了。每次强化成功后，武器不仅会增加攻击力，还会追加附属属性。

解决负重的皮包系统

在游戏中，大家经常会遇到打到一件稀有的装备，但自己装备栏中没有足够空间的情况。为此《科隆2》设计了4种皮包解决这个难题。第一种皮包可以让消耗类道具的重量减少；第二种皮包可以让装备类道具的重量减少；第三种皮包会让游戏人物总负重增加；第四种皮包则可使游戏人物携带的所有物品负重减少。究竟怎样才能得到这些神奇的包包呢？1.部分高等级的怪物掉落；2.在部分地牢的生产物品中会出产合成皮包需要的材料，玩家获得后合成即可；3.神秘方式获得，具体方法只有亲身体验了《科隆2》才会知晓……



《江湖Online》“江湖”的另一种演绎

■北京 mikom

有人就有恩怨，有恩怨就有江湖。2005年，一款以“江湖”命名的网络游戏《江湖Online》悄悄浮出水面，这款由北京八八信息制作并运营的全3D武侠游戏，把我们从现代都市生活重新带回那梦想中的年代……

游戏背景

在某个混乱动荡的年代，一位绝世高手统一江湖，与各派签下盟约，确保了江湖百年平静。但人怎能强过岁月？这位高手终因年老而去世。此后，新一代的高手不断涌现，400年后，各派首领早已不知换过多少个，当年老一辈定下的盟约日渐脆弱，一场大的纷争逐渐显露出萌芽……《江湖Online》共分为正派、邪派和魔派3个派系，他们以不同的行事风格和武功在武林中生存。正派浩然正气，邪派我行我素，魔派凶横霸道，而武林公敌天神教则是3派共同的敌人。所有江湖纷争皆由天神教在暗中捣鬼，引得3派自相残杀。江湖又变回到那个动荡的江湖，所有的故事，将由玩家来续写……

游戏特色

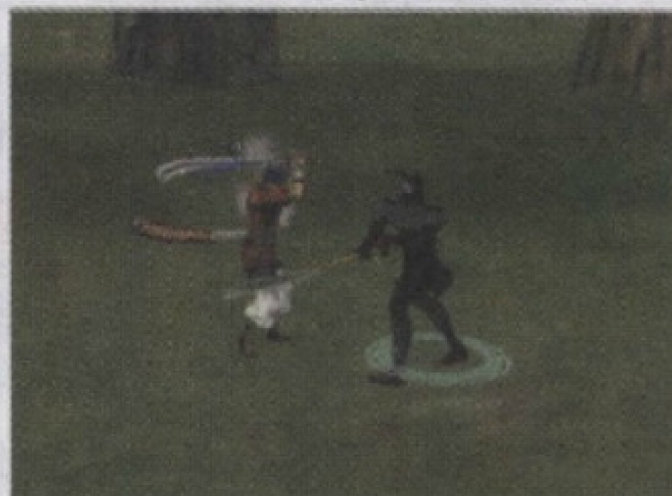
《江湖Online》以全3D引擎制作，360度角度旋转，视角可以拉近推远。游戏画面以朴素的写实风格来表现，再配以恰到好处的古代音乐做背景音乐，使这款极具东方色彩的游戏充满亲切感。

游戏最大的特色是在武功的设定上。所有的初级武功都可以在城中NPC处学到，每种武功分12层，随着修为的增加，虽然所消耗的内力也随之增加，但威力也不同凡响。另外，一些旷世武功是无法向NPC学习的，只能通过江湖探险获得武功秘笈才行。想成为旷世高手，还需要那么点奇遇……

武功里独树一帜的是轻功。轻功分为两种，一种是“草上飞”，一种是“梯云纵”。

■类型：在线角色扮演
■上市日期：未定
■推荐度：★★★☆
■制作：北京八八信息
■运营：北京八八信息


游戏画面风格朴素，但不失宏大


游戏中武功的亮点在于组合连招，当你武功越学越多、越来越强大时，就可以用一定的顺序组合使用这些功夫


玩家使用轻功可以行走如飞


玩家有机会创建自己的门派

“草上飞”用于地面奔跑，不但节省时间，更能够在战斗中出奇制胜；而“梯云纵”则是腾空而起，过河越岭不可或缺。轻功在整个《江湖Online》里不仅仅是耍酷的花招，更是迈向更高领域必不可少的手段。

此外，《江湖Online》还有点穴和阵法的设计。玩家通过“点穴”，可以象小说里的大侠一样轻松使其他玩家在一定的时间内无法动弹；而“阵法”则是众多顶级玩家梦寐以求的武林秘笈。通过“阵法”发挥出的威力比个人武功发挥出的威力大得多，这就是集体的力量。

任务设定

《江湖Online》中共有大大小小300多个任务。任务的形式多种多样，与其它网游由NPC提供单线任务的模式不同，游戏是根据故事情节设定、给予玩家需要分阶段性完成的任务，而不只是单纯的“跑腿”。有些任务只能在地牢地图接受并完成，有些任务必须由帮派的领袖去完成，有些装备物品也只有通过完成任务才能取得。丰富的任务设计是一个出色的网络游戏必不可少的内容。

任务完成之后，玩家可以得到相应奖励，更有可能在任务中拿到超极品的装备。《江湖Online》的物品装备分为“普”“宝”“明”“神”4个级别，其中“神”物是极品中的极品，就如同倚天剑、屠龙刀一样在这个世界上极为稀少。当然，使用这些“神”器有一定条件限制，玩家不但要是高手中的高手，更要有运气才有可能拥有其中一件。

世界是“江湖”的世界，但故事由玩家来创造，让我们共同期待《江湖Online》不同的江湖感受。



《华夏Online》最新资料片《谁与争锋》

■内蒙古 迷茫的西瓜

提到"谁与争锋"，你首先想到的会是什么？李连杰的电影？其实，笔者在这里要说的是国产网游《华夏Online》的最新资料片——《谁与争锋》。如果说游戏的首部资料片《缘定此生》带给我们更多的是浪漫和温馨，那么《谁与争锋》将回到雄浑悲壮的主旋律。《谁与争锋》增加了更多的生活技能、场景地图和另类玩法，在完善系统的同时，也为我们展开了更广阔的上古画卷。

新地图、前所未有的攻城战

魔兽侵扰、人类纷争，上古华夏大地战火遍布，一些人为了躲避战火走出了众神设置的结界。很多年过去了，所有人都认为他们已经死去，但是有一天，一队迷途的武士在华夏城西南的崇山峻岭中发现了一处辉煌的文明……在凄婉的故事中，《华夏Online》的第四个城市——赤水城崭新登场。伴随赤水城的出现，大量新场景、新怪物也将同期开放。但是赤水城的魅力并不仅限与此，作为一座中立城市，任何实力强大的氏族都可以通过战斗而获得赤水城的统治权，进而拥有税收、高级传送等一系列便利。不同于普通攻城战的大型团队PK，《华夏Online》的攻城战更多地引入了策略的概念，城战地图中多样的条件设定令战斗更需要讲究策略。首先，攻城双方都可以邀请自己的同盟氏族协助，攻城地图上最大允许11个氏族共同参战，战斗中可以发动多样的群体技能。同时，多样的攻城战道具也将同期开放，适时使用战场中的传送阵、机关，甚至开启封有魔神的封印都将使战场情况发生变化。



赤水城四大神兽



赤水城游戏画面



强化之后的氏族技能界面



强化氏族技能

配合新场景、地图以及攻城战的出现，氏族功能将再次被强化。游戏中的氏族被最新赋予了氏族技能研究的功能。强大的氏族可以同时研究氏族个人战技能与氏族战技能。任何氏族成员都可根据自身职业选择不同的个人战技能进行修炼。氏族战技能只能在大型战争及攻城战中使用，多数需要多人发动或特殊条件发动，但威力却不是普通技能所能比拟的。普通氏族可研究氏族阵法、氏族图腾、陷阱以及氏族所独有的氏族召唤兽。如果能够成为赤水城的统治者，还可以研究诸如强化城墙及召唤雇佣兵等强力技能。

全新生活技能，开启多样人生

继精练、镶嵌、合成、炼丹之后，第五个生活技能——提炼也将在《华夏Online》中亮相。在高级提炼师眼中，任何装备都具有生命、具有独一无二的精神，他们可以将装备的精神提取出来凝结成晶元，并将晶元所凝聚的精神赋予其他装备。具有双重精神的装备将犀利无比，具有强大的威力。玩家通过学习提炼书可成为提炼师，高级的提炼师可提炼出更好、更有威力的晶元。高级的晶元除了可以带来基础属性的增强外，更可附带诸如吸取生命、提高MP上限等属性。

聊天系统与其他功能

现在，在游戏聊天框中输入"/?"，即可获得完整的聊天表情代码，在聊天框中输入"/表情代码+空格+玩家ID"即可实现聊天表情功能。例如，在游戏中输入："/? 华夏GM"即会出现"某某（玩家昵称）对华夏GM露出了迷惑的表情"。

此外，"谁与争锋"中强化了声望系统，并将开启投票等众多新游戏元素。在安全保障方面，特别推出了二级密码，玩家在没有二级密码的情况下，将无法删除帐号角色，也无法使用该人物的仓库，从而最大限度上避免了密码被盗后玩家的损失。



《丝路传说》三大职业关系谈

■北京 丝路大拿

从官方资料上来看，《丝路传说》这款游戏中有三大职业，即商人、镖师和盗贼。但事实上，《丝路传说》中并没有固定的职业，玩家可完全根据自己的兴趣来自由发展职业。即便是按照网络游戏职业设定的习惯把所有职业限定在商人、镖师和盗贼，也还可以在一定条件下在3种职业中任意地转换角色。也许今天你还是一个规规矩矩的商人，为了获得贸易利润不远万里踏上丝绸之路；而明天你就拜了位名师，做起了镖师，替满载货物的商人保驾护航。3大职业可以通过更换职业装备而迅速转职，但更换装备必须间隔10分钟时间。这样设定是为了平衡性考虑，否则当镖师的玩家一到野地里就变身为盗贼那可就天下大乱了。于是，在《丝路传说》中的世界里生存，必然会出现这3种职业——想获得贸易利润的商人、逮捕盗贼保护商人的镖师、抢夺商人获得利润的盗贼，以这3种职业间的PvP系统为基础的贸易系统在相互争斗和依赖的关系中，体现了《丝路传说》特有的生命力。


昆仑山脉古代遗迹

创新的贸易理念

如果以为《丝路传说》中的贸易无非就是摆个地摊兜售装备，或者大家竞价拍卖，那你就大错特错了。如同真正的世界中商品的贸易一般，除了狭义上的物质交换，在《丝路传说》中，贸易也是需要付出行动甚至冒着巨大的生命危险的。在历史上，丝绸之路贯穿了整个亚欧大陆。穿越丝绸之路的商旅们为整个丝路沿线注入了勃勃生机。也由于贸易往来，促使这条荒漠之旅上出现了打劫商旅的盗贼和保护商人的镖师。同时更有相互竞争的联盟为争夺丝绸之路上的控制权大打出手。贸易改变了人与人之间的关系，这才是贸易，也是《丝路传说》着力要诠释的重点。


丝绸之路的必经之地——塔里木盆地


佛光普照

分工明确

《丝路传说》世界里贸易的最大特色就是，在各个城市之间进行“特产品”的倒卖。贩卖特产品是一件高回报的商业活动，不过高回报就有高风险。首先我们要在两地之间来回往返，举个简单的例子，从西安到敦煌可能要花费1个小时的路程。这一次买卖下来可以带来十几万的赚头，而花同样时间打怪，所得的收入连前者的十分之一都达不到。但是打怪赚钱的方式相对安全，即使打怪时不小心死了也顶多是传送回城；要是在倒卖途中死掉，商人运送的货物和钱可就全都被抢走了，血本无归。但反过来，一次成功的贸易会为商人带来职业经验，所累积的经验最终会决定商人的职业等级和行商规模。

其他职业想得到巨额金钱该怎么做？自然是在商人的身上动脑筋了。正义之士自然是主动请缨为商人保驾护航担当镖师，只要价格合理，你又有一定实力，那么商人绝对会聘用你的，毕竟哪个商人想拿自己的生命和宝贵的货物来开玩笑呢？只要是在野外行动的盗贼，镖师就可以将他拿下。盗贼偷物品或杀掉商人、运输工具、镖师的话，盗贼惩罚点数（TPP）会增加，TPP达到3000就会成为悬赏犯，这时镖师就可以通过缉拿被悬赏犯获取额外的报酬。此外，被盗贼袭击掉落在地上的自己商队物品，镖师可以拾取回收到商队的运输工具中，这些就是镖师所独享的职业特性。镖师通过杀掉盗贼获取经验，同样职业等级越高的镖师越容易被那些大商人们看中。

如果你不想跟着商人长途跋涉，那么剩下的选择就是做盗贼了。盗贼是无恶不作的职业。他们袭击商人、抢夺物品，轻易地获得财富，但是他们要时时提防镖师们的攻击。盗贼通过袭击来获取职业经验，不过因为有TPP值，所以要格外留意，一旦成为悬赏犯，除了会优先成为镖师的攻击目标外，你也不能再摆摊和更换职业了。



《热血江湖》完全新人手册

■北京 林林

准备篇

《热血江湖》共分为刀、剑、枪、医生4个职业。

刀： 武学中有“三年练刀五年枪，十年修剑未入行”的说法。作为入门兵器，持刀者的基本体力和防御力较高，缺点是准确度低和破坏力小。但对新手来说，刀是比较不错的选择，在HP上比其他职业多，后期组队还可以充当肉盾。

枪： 带枪角色其体力和防御力比较低，攻击速度也较慢，但具有最强的攻击力，练级速度远远超过其他职业。枪的缺点就是防御很低，是一个不适合单独练的职业。

剑： 剑的攻击力和防御力比较平均，使剑的玩家在攻击命中和准确度上有非常明显的优势。但角色“体质弱”的缺点不太适合一个刚入门的新手。

医生： 医生角色是体力和攻击力都比较低，但可以治疗他人。而且可以使用远距离攻击。

实战篇

选择好职业出生后（以刀客为例），从城南门出去，城外的小怪基本上都不会主动攻击，不用怕被群攻。1～5级期间可以依次打小猫、青蛙、狐狸。没血的话直接按Ctrl+C打坐回血。5级以后，可以选择回城接一些新手任务。做完基本的准备工作以后，就要去冲级了。在《热血江湖》里面，每个新人玩家必须要练到10级才能进行转职任务。5～10级，玩家可以选择在城外继续杀狐狸或打牛，基本上很轻松就能升到10级，然后去找任务NPC进行转职任务。


游戏登录界面，威风凛凛的剑侠


找银娇龙进行转职任务


野外战斗

首先，玩家在技能点用完的情况下到泫勃派门主那里对话（如果技能点没用完他会一直提示条件不够，需要修炼内功）。领取转职任务后，去服装店找银娇龙，她会让玩家去服装店对面的金香玉那里拿她喜欢吃的食物。金香玉会交给玩家另一个小任务，打野猪得到一个野猪后腿交给她，就可以交换到银娇龙喜欢吃的食物，拿回去复命得到任务物品——盔甲。然后，去武器店找刀剑笑，他会说手指受伤，需要药品。在城里找到平十指（822，2105），找灰狼拿到3根灰狼骨头交给平十指会得到药品，拿到药品交给刀剑笑得到任务物品——剑。把盔甲和剑交给泫勃派门主，恭喜你，你现在顺利完成转职。称号由刀客变为刀杰，可以用更好的武器了（各职业的转职任务大致相同）。

转职之后，接下来的练级也就没有太多的悬念了。大家可以依次去打狂牛、野猪、灰狼、熊、灰狼王，基本上是每升一个级别就换一种怪物。另外很重要的一点是，在10级转职以后，玩家们就可以找其他玩家一起组队了。组队以后的经验获得会比个人单练要多，而且如果队伍里有医生的话，练级还会变得更简单些。因此，彼此合作是游戏所提倡的。最后要说到的是，在队伍中战利品是平摊的，但是要注意，谁对怪物的伤害比较高，那么谁就能比别人得到的战利品更多些。所以，你可以引怪，让队友应付；也可以发扬精神，多帮助队友。具体怎么做，就只有玩家自己来把握了。



《征服》赚钱经验谈

■北京 西门金哥

俗话说，"金钱不是万能的，没钱却是万万不能的"。在虚拟的网游社会里，钱也同样是不可或缺的，《征服》也不例外。《征服》的致富经验用一个字就能概括，那就是"勤"。挖矿、做生意、打宝样样都能赚钱，笔者样样都不放过。虽没入十大富翁的行列，不过也不会为没钱升装备和没钱练级而烦恼。虽然笔者选择的这几点，都很乏味，尤其是打宝，可这却是笔者的偏爱。

这里所说的打宝，可不是那种刷怪，靠运气掉精品、极品、龙珠什么的，打宝其实就是做任务——诸葛八阵图任务。有人可能会说，那个垃圾任务太难了，太乏味了。不错，这个任务是对玩家的智力、勇气、耐心和实力的一次全方位考验，下面就把做任务心得与大家分享。

这个任务的过程笔者就不多说了，在《征服》官方网站的任务攻略上有详细过程，不过其中有几点描述与任务本身有出入：1.任务攻略上说，八阵图地图是不能记录的，在任意一个门中掉线、下线均会被送到鬼魂璇玑处。而笔者在做这个任务时发现，只要进入了任务地图，也就是所谓的八卦阵以后，不管是下线和掉线，再次上线的时候，依然还是在你下线的那个位置；2.任务攻略上说进入生门要7块令牌。而笔者在做任务的时候发现这个任务里只有6块令牌，也就是说只有休、伤、杜、景、惊、开这6门才能打到令牌，在死门根本就无须打令牌，与左上角的幽灵对话就能直接进入生门。

这个任务的难点在于没打到休、伤、杜、景、惊、开这6个门的令牌就进入了死门的话，一定得死了才能出阵。死了是事小，就怕好不容易打了几个令牌在死的时候全部掉了，不哭死才怪；还有就是每个门的令牌放在物品箱里是一样的，没有标明是哪个门的令牌，所以笔者每到一个门打到第一个令牌都会去问护阵神灵此门为何门，并且，最好每次进一个门多打几个令牌再进下一个门。一般是一个门打5个令牌，如果在打了6个门令牌后再进死门，就做好了5个宝盒。如果运气差，还没打齐6个门的令牌就进了死门的话，也别慌，在死门放一个70级的小号去捡掉落的令牌就可以了。

拿了宝盒就看怎么用了，可以直接放到市场去卖，或卖给级别到了110级的玩家作为升职用，当然也可以自己开宝盒，因为宝盒可能开出打好洞的装备饰物。不过因为宝盒里大部分都是些垃圾，加上也不怎么好打，一般的人都是选择直接卖掉。但事实上在笔者所在的服务器，一个月光宝盒的价钱在80～120万之间，而一个打好洞的饰物价位在6000～9000万左右。换言之，如果你开40～60个宝盒，其中有一个是带洞的饰物的话，就没有亏。如果开到2个带洞饰物，那就发了。如果能静下心来做这个任务的话，你会发现这个任务其实并不怎么难做。有一次笔者花8个多小时做了13个宝盒，做一个宝盒的时间还不到50分钟，而且其中开了一个良品的20级1洞戒指。因此，打月光宝盒作为一个脱贫致富的方式，可以长时间做下去。

一个人精力和时间都是有限的，只是一个人做任务难免会觉得乏味，毕竟这个任务都是一样的地图打一样的怪。其实，做这个任务最轻松、最简单的方式就是几个人组队做，一个人打一两个门的令牌，简单又省时。多合作几次，收益还是不错的。


会掉落双倍经验药水的怪，当然值钱


挖矿永远都是赚钱的好办法


用流星冲出带洞的装备也能卖个好价钱


游戏内的赌场总是坐满了人



如果我要问：今年最火热的网络游戏是什么？也许你马上会回答：《魔兽世界》（以下简称为WoW）。没错，它的确是时下被玩家们谈论最多的一款网络游戏。但今年绝不是只有WoW一枝独秀，另一款来自欧美的重量级大作也即将粉墨登场，这就是目前正在中国两岸三地紧张测试的《无尽的任务II东方版》（以下简称EQ2E）。说起EQ，国内资深玩家对它真是又爱又恨。和他们一样，笔者也是EQ系列的超级游戏迷，从EQ2诞生以来，笔者就一直高度关注着这款被认为是“跨时代的”3D MMORPG。尽管它还是被叫作“无尽的任务”的二代，但是，玩过EQ2美服的玩家都很清楚，无论从角色、职业到画面、音乐，从背景、任务到冒险、战斗都与前作有着天壤之别。此次封测的“东方版”由SOE和游戏橘子联合开发，游戏中的许多地方被重新制作，包括人物和操作在内，据称都照顾到了亚洲网游玩家的偏好，而实际改良后的情况到底如何呢，请随笔者到中国台湾省封闭测试中来看看吧。

《无尽的任务II东方版》封闭测试体验

■从林猎手 [JH]康康暴



高精灵的FF版Cosplay，你说像不像呢？

登录选人菜单VS美版

首先要说明，笔者拿到的客户端是完整的DVD版，包括一个语音目录在内，安装完成后占用4.17GB的硬盘空间。游戏的登录方式和美版基本相同，都是通过Sony Station来更新连接，然后选择服务器进行游戏。记得刚接触EQ2时，对游戏的创建人物菜单不是很在意，以为可以象EQ一样进游戏后再修改角色外貌，可实际情况是一旦选择就再也不能更改，最后不得不一直拉着个默认的“大众脸”在游戏里跑来跑去。现在，EQ2E的人设已经改成了亚洲人的外貌，不过并没有前一阵网络上披露的对比照片那么过份。几个种族中，个人认为高精灵被改动得最大，特别是换了骑士团的造型后，越发象是《最终幻想VII》里的男1号；而暗精灵忧郁的表情加上冷淡的眼神，看起来很是帅气。虽然人物脸型的改变没有想象中那么大，但相信这些改动还是会成为持久争议的话题。



选项界面的词汇翻译可能会让大陆玩家不知所云，希望简体版能有所改进

游戏界面VS美版

提到游戏界面（UI），笔者认为EQ2设计得非常棒，中部宽屏的处理让画面更有紧张和真实感，而上下几个菜单和属性栏的随意拖拽也非常自由，EQ2E基本上没有作额外修改。不过由于一些选项的文字还没汉化好，经常出现中英文混杂的现象，而且繁体版的某些翻译有时读起来让人觉得莫名其妙，所以希望届时简体中文版会有改善。提到翻译，个人觉得这个beta 01版翻译质量也就75分，不是很到位。大部分任务情节翻译得很好，原汁原味，不影响做任务，但是界面文字、窗口文字，以及道具、魔法和武器说明就有些不尽人意了。最可气的是，笔者做了几个魔法卷轴，居然没法用公开频道来售卖，其他玩家只能看到一连串的英文魔法名，点上看不了，更别说买了，于是，笔者在新人岛当“JS”的梦想彻底破灭了。总之，希望下一个公开测试版本，也就是国内简体测试版能够修正这些错误。



大段任务叙述的翻译是相当不错的

画面VS美版

EQ2E的画面还是那样精美，细节改变不大，只不过有些NPC，如接玩家到新手岛上的船长、奎诺斯柳木林的银行家等都变成了亚洲人的样子，看起来还不算唐突。因为


新手船上的亚洲人船长瓦洛斯

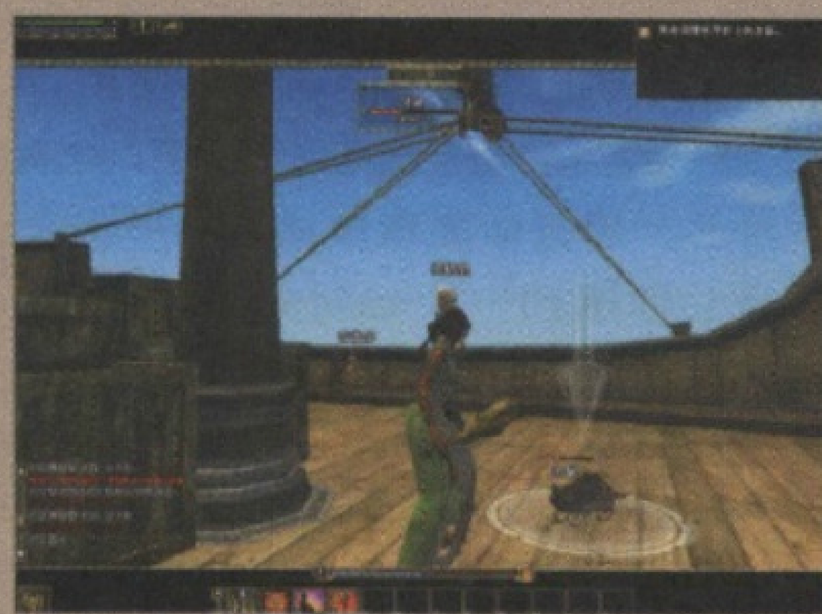
笔者的显卡一般，所以只能开到High Performance，也就没发现什么大的贴图错误，倒是新手岛的那个工匠地窖里的交易技能台可以随意穿插，似乎是个Bug。

战斗操作VS美版

操作要重点提一下。因为玩美版时，笔者都是把方向键设置成WASD四键，所以这次一上来竟发现，EQ2E的操作改变后人物跑起来分不清左右了。无论怎么设置，人物跑动都不能顺利操作，如果你跑歪了，只有点一下鼠标右键调整方向才能继续。更不可思议的是，当你使用了"全力冲刺"这个技能后，角色就会来一个180度的大转身！如果不在今后版本中改正，逃命的时候就该和老怪Kiss了。另外，EQ2E的遭遇战基本上不会导致玩家死亡，可能是在新手岛的缘故，每次杀怪后，都有很大的概率来一个血魔全补满。这个降低新人任务难度的改变，应该会让游戏更容易上手。


游戏的战斗画面

任务设计VS美版


接到的第一个任务：杀老鼠

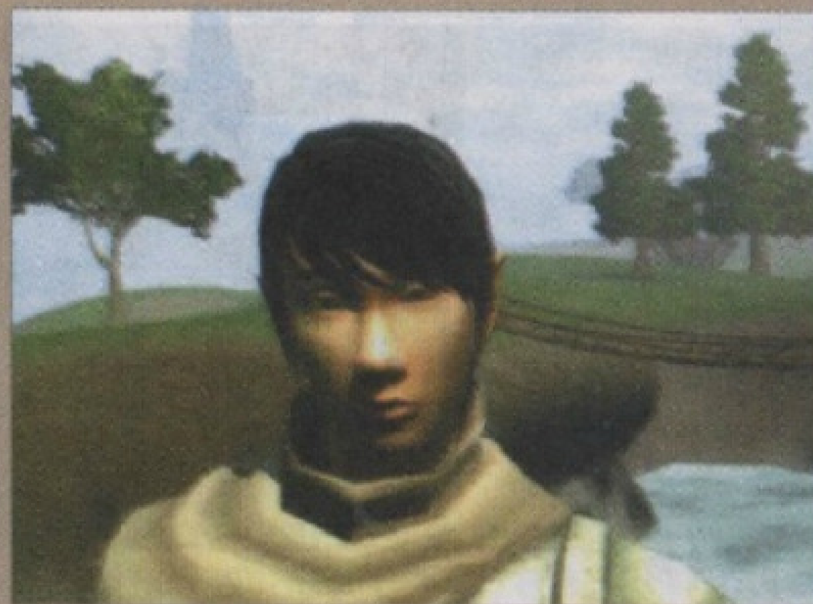
对做任务来说，全部汉化后可以一边看故事情节一边寻找线索，做起来就比美版容易得多。不过在新人岛，还是有许多玩家接了任务找不到完成地点，比如那个海盗的X记号任务，笔者就带了好几批新人去做完，最后才出新人岛。此外，在新人岛里还增加了几个具有东方特色的"爱情任务"，让玩家关心一下小动物，或者替一对情侣跑跑腿什么的。另外，游戏橘子已经宣布在此测试版本中加入了"林俊杰任务"，不过当玩家在游戏里碰到一个叫"JJ"的NPC时，恐怕会有不少人觉得这不伦不类……

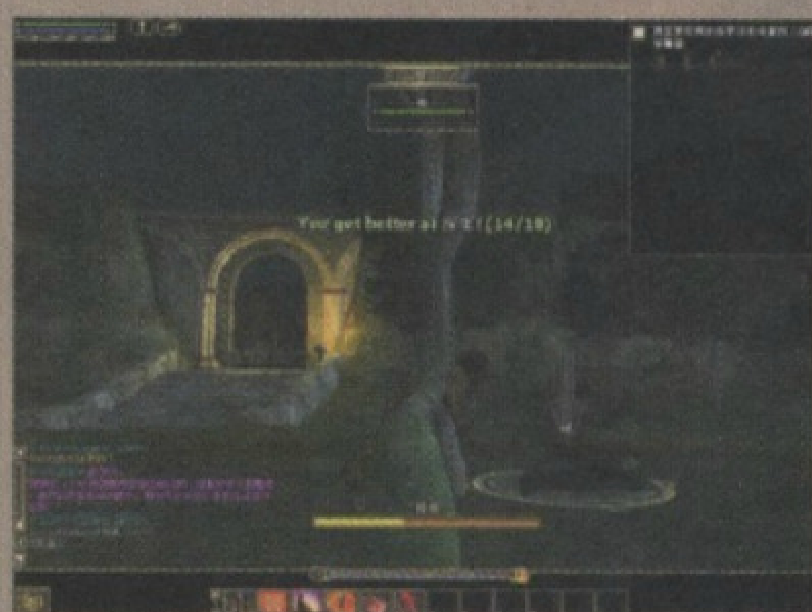
升级版本VS美版

因为还没有到尼克图斯森林，所以笔者不知道这个版本是否包括了美服最新的冒险包（打/claim命令时提示什么也没有），但至少EQ2E的版本号应该在第六个升级补丁以后。因为笔者注意到，人物的AC被拆分成了躲避和防御，这个设定应该是美版在4月份才修改的。还有就是目前这个东方版对输入法支持得不好，连续切换后会偶尔出现死机，而且输入法有限制，繁体的微软新仓颉输入法有Bug，而简体输入笔者目前只能用"游戏拼音输入法1.0"来实现，希望简体中文版能有所改进。

交易技能VS美版

交易技能是EQ2中非常重要的一部分。就目前版本而言，交易技能都看不到配方和材料的数量。就是说，无论


你会在游戏里碰到JJ林俊杰……

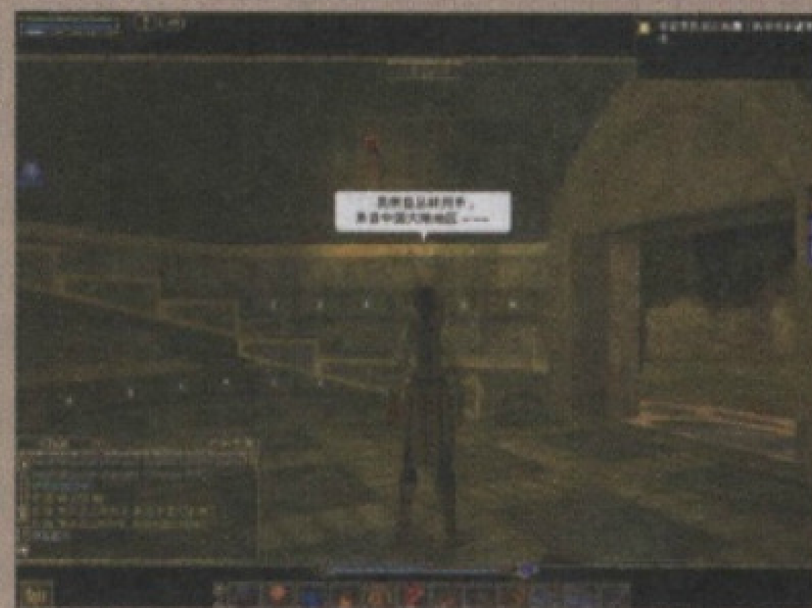

中英文混杂的翻译显示目前版本的汉化程度还不是很高

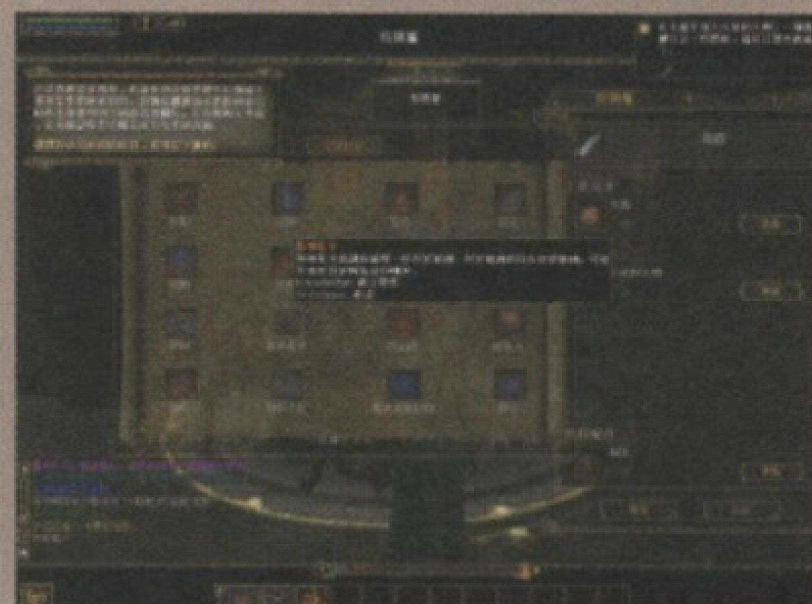
几块熊皮、几个铁钉，都无法在交易制作窗口显示，总是以0来代替。天，这可是个Big Trouble，笔者在游戏里报告了GM，希望能快些解决。

音乐配音VS美版

非常遗憾，尽管拷贝了语音文件，但直到本文截稿笔者还是没有在游戏里听到传说中的中文配音，更别提那所谓嗓音甜美的第一名模林志玲、声音表情丰富的台湾美女萧蔷、声线亲切的甜心主播侯佩岑和古典冰山美人章子怡了……

因为时间有限，所以以上只是笔者进入《无尽的任务II东方版》封测10个小时的一些体验。也许游戏时间越长，可能还会发现更多的问题，不过最终目的都是一样的，那就是希望游戏橘子能够运营好这款欧美大作，为玩家带来更好的服务，让EQ真正能在中国开花结果，茁壮成长。


可以输入简体汉字，但和WoW一样对中文输入的支持还不甚完美


交易技能画面，注意画面右边的物品都显示0……

魔兽法典

■品游轩 风梦秋

《魔兽世界》若干潜规则简介（上）


组队的诚信基础：你的怪物打够了，你也要帮其他人打够，这才叫够意思

下面列出的是笔者所在的美服某服务器常见的潜规则。在国内玩的朋友不要走开哟，这些都是长期积累形成的比较合理的游戏方法和分配方式，洋为中用么，就算你觉得它们不尽合理，起码也可以借鉴一二，共同进步。

1.在组队做任务时不要自己目的达到后就拍屁股走人。你不会希望别人这么干吧，所以自己最好也能坚持。虽然大家偶尔会接受给小孩喂吃的、出门遛遛狗之类“不可抗拒”的理由，但每次都这样也是说不过去的。

2.下副本前把该说的都说清楚。一个好的队长会用宏说清楚捡拾战利品的规则，如果你不能接受此时就要提出，不行就离队。如果你是专门冲着某件装备来的也要说在前头，免得到时候掐起来。不要假设大家都明白，要假设总会有人不明白。

3.在副本里不要太勇敢，面对超出应付能力的敌人再强的队伍也要“扑”。通常队长会指定一名引怪者，前期更多是猎人。等他把怪物拉过来再打。如果你乱跑引来多余的怪物把大家害死了，一次还可以原谅，多来几次他们对你的“仇恨值”就会直线上升，提高的幅度仅次于对Ninja Looter，而结果都一样，就是大家都不会愿意再跟你组队。

4.什么时候能体现你的英雄气概？就是当你被怪物的击飞、恐惧等技能弄到另外的怪物群中时（或者其他类似情况），这时一定站住别动，并要在第一时间高喊：“让我死！”记住要快，慢一点有经验的队友就会说了：“别管他，让他死。”别忘了他们可以复活你，而如果你连累了他们，结果就是大家都得再跑一趟，这更耽误事儿。

5.在副本里永远不要试图逃跑。副本里的怪物不同于外面，他们的追杀是至死方休——不是你死就是它死。即使你成功逃出副本，有时反而更糟——怪物们都守在副本入口那里，那可就麻烦了。

6.参见上一条，如果你是可以使用DI（神圣干涉）的圣骑士，或者术士用了灵魂石在你身上，那么你要适度逃跑——见形势不妙就赶紧逃到一个相对安全的角落，这样你才能安全恢复或复活，再来复活其他人。

7.宝箱？！等一下，可别冲过去开，要不然你会被立刻踢出队伍（当然，这是说美服）。如果你是盗贼，队长会叫你去开锁，但是不要动里面的东西。发现宝箱时，应该每个人都站在队长附近，用/Random 1～100的指令（简短的指令是/rnd 100）来手动掷骰子（跟你距离比较近的人才会看到），点数大的可以获得宝箱里的一切东西，不管里面是灰的蓝的还是紫的。少数情况是看看箱子里面有什么，大家再掷骰子分配里面的好东西。

8.用宏和可以显示周围敌人血条的V键来保证大家攻击同一目标，集中打死一个目标战斗就轻松一些，特别是在面对较多敌人的时候更是关键。这更多是在60级的副本中才要求做到的，但是如果你在前期的副本中就能这么做，队友看你的眼光就会不同。


不要激动，不要激动，看清楚了是不是适合你的职业再决定是否Roll


无论在哪里，没有人喜欢总是“拉火车”的队员


在新手区抢怪算不算不道德？当然前提是，你还找得到活着的怪物

9.在一场战斗结束前不要去捡拾战利品，即使你是在表现你信任队友们能够解决那些怪物。除极少数情况外，怪物的尸体都会存在较长时间，不要怕来不及捡。而且一般是实行队伍分配或轮流拾取这样的规则，轮到你的尸体就是你的，不会被别人抢走的。那样做反倒会给你自己带来损失：比如你在捡东西时被怪物攻击而打断了，那么其他人眼里就会发光——我是说在其他人眼里这具怪物尸体就会闪金光，也就是说他们可以去捡，他们会以为是自己的，或者是你不要了（至少是“误以为”），总之，是名正言顺。另外通常别人窗口还会自动跳出Roll的对话框，对还在战斗中的他们造成困扰，而且如果有些人因此而“误”Roll了应该归你的东西，那你就找地方哭去吧。

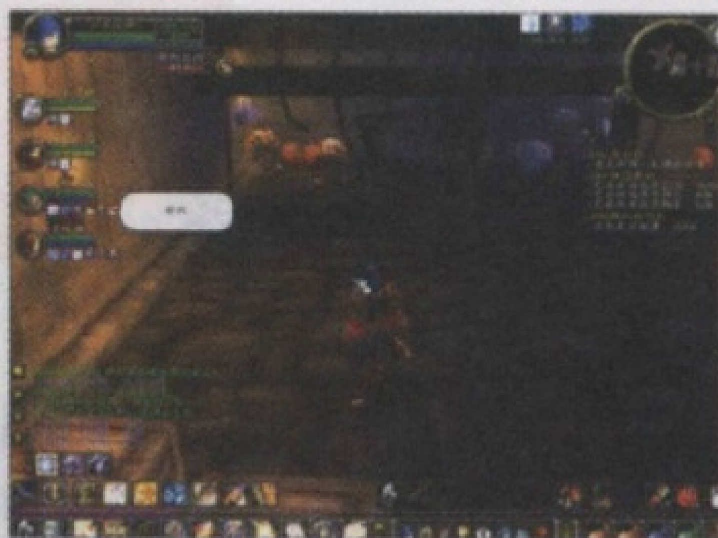
10.在组队的战利品分配中，“需要（Need）大于贪婪（Greed）”是最高的原则。这保证每个人都能得到自己需要的装备。也就是说当一样装备对你来说将会升级身上的装备时，你的优先权要大于诸如拿到拍卖场去卖、攒钱买马、附魔技能需要、朋友或公会伙伴或自己的其他角色可以用等各种其它理由。注意这个“需要”特指你将会马上装备它的情况，而不是说你这个职业能用的就算。比如一个可以穿板甲的战士就没有理由去要一件锁甲；如果一个人要再升一两级才能用这个装备而你马上就能用，那么你就有更高的优先权。违反这一规则的行为属于Ninja Loot。当然，网游的关键是合作，有时候多为别人想想，有一个和睦的气氛，打起来也更顺。如果一件装备你不是那么想要，或你很快可以拿到更好的，完全可以考虑让给别人，卖个人情。下次万一碰到反过来的情况，他也就不好意思跟你争了——只要这个人是正常的。最后，通常得到一件装备的人会马上把它装备上，配方的话会马上学习使用，以示自己确实需要。

11.参见第9条，不要在战斗结束前去捡战利品，那样会被“BS”。但是有一个例外，那就是当打死Boss以后，如果此时肯定打不过Boss的帮手，或者无意中引了更多怪，总之就是死定了，而且也没有灵魂石之类的复活手段，这时如果你可以，那么一定要赶紧去捡Boss的尸体。而其他人死掉以后，先不要释放灵魂。这样他们就可以Roll战利品。这么做是因为如果再从墓地跑回来，可能副本前面的怪物已经复生，来不及在尸体消失前赶回来，而大家那么辛苦就是为了Boss掉落的好东西。所以这种情况下你这么做得到的就是感激。

12.关于58级以后的通灵学院、斯坦索姆、下黑石塔和上黑石塔4个Raid副本的注意事项。这些副本跟前面的那些副本有很大不同，是一个更高的层次。首先你需要做的就是调整自己以适应Raid的需要。例如，牧师应从暗影转为神圣；战士最好转为防御型的，还要注意在这种副本中“我从不用枪”的战士将受到与土星人同等规格的待遇，因为战士通常负有引怪的责任；德鲁伊要适应从此作为第二号治疗者的角色，如果队伍中没有牧师，还得担当主治疗者。另外，所有职业都应该知道自己这个职业怎么玩。这不是说笑，不少人到了60级都还不清楚。你应该熟悉你的职业的所有技能并知道在何时何地使用。这里要纠正一个错误观点，就是法师用火Solo，到了60级就转为冰。其实没有必要，你会发现在这些副本还是火魔法更好用。具体的篇幅有限就不多说了，实践了就知道，冰天赋是等可以去更高级的熔岩之核和黑龙公主巢穴的时候才需要。

13.在Raid开始前有两件事是必定要做的。队长会跟大家重申规则，还有，讨论决定谁作为MT（主坦克）。通常是对该副本最有经验的一个战士。圣骑士因为吸引仇恨的能力不足无法胜任，除非实在不得已。决定MT后，其他人都应该设置一个宏，内容是/Assist XXX（MT的名字）。不要用Tab键，而是用这个宏，来保证你选择与MT相同的目标，协助他集中消灭该怪物。在更成熟的队伍中，还会指定MA（主要协助者），大家协助MA，这是因为有时候有经验的MT会不断切换目标来保证吸引住所有怪物。圣骑士和施法者要注意不要随便使用范围攻击魔法，避免意外打破被法师变成羊的敌人、牧师用锁链控制住的亡灵或被德鲁伊催眠的怪物。尤其是如果再三打破锁链，很多时候会激怒牧师，他很可能会拒绝再用该法术，因此给全队带来的危机就全都要算到你的头上。其他方面，只要不乱跑（一条纪律是没有特殊安排任何人不能跑到MT的前面去），注意听有经验的队长或MT说各处地方要注意的事项，你会发现战斗比以前的五人副本更轻松。如果你是猎人还要注意一件事，就是一开始就要把宠物置于被动模式，在一些关键的地方还要暂时把宠物反召唤，以免宠物引来敌人。就是因为常有宠物害死整个队伍，以至于很多人甚至定下这样的规矩：猎人不准在副本中使用宠物（术士可参考此条）。P

请点击查询大众游戏网“魔兽世界数据查询站”（http://wow.popsoft.com），获取《魔兽世界》相关的详细资料。


看到宝箱了，别着急，让我们讨论讨论如何分赃……


如果没有人去留意警报器，只想抢着捡尸体，这就是下场之一



网游背后的故事·虚拟富豪

《新绝代双骄Online》玩家心の一方

网名：心の一方　　年龄：23　　居住地：上海
就职于IT业。从内测开始玩《新绝代双骄Online》，目前在两个服务器上的帐号累积了大约1.8亿的虚拟财富。

■本刊记者 小瞎眼

心の一方是那种很自信、说话很干脆的人，而且从一开始他就对他游戏人物的虚拟财富不是很感兴趣。"大概有1 840 000 000吧。"他估计了一下说，显得有些心不在焉。"有18亿？"记者不禁问道。"哦，好像多打了一个'0'……"心の一方在QQ那头不好意思地说，"其实这些也不多，算财富还没有排进前10呢。"

和许多记者接触到的网络游戏玩家一样，谈起他和游戏的关系，心の一方还是更在乎游戏的乐趣以及他和其他玩家的交往。"我们还是说说游戏吧，说钱啊什么的，挺没意思的。"心の一方向记者建议道。"其实我在恶人谷和移花宫两个服务器上建有人物，平时主要是玩这两个角色……我喜欢这个游戏，主要还是从喜欢古龙的小说开始的，而游戏的故事背景不错，任务系统也很有意思，纸娃娃系统特别丰富，这是我能从内测开始就坚持玩的主要原因。当然以前玩过RO，因为是一个公司的，所以也有点爱屋及乌的意思。"

游戏设计再好，玩起来有时候也还是很枯燥的。说起自己的装备和金钱的积累，心の一方直率地说："还能怎么样，就是疯狂练级呗。因为工作的关系，不可能整天去玩，以前每天玩四五个小时，现在工作忙了也就是回家练一两个小时。""不过游戏不在时间长短，而是看有没有朋友和你聊得来，一起玩游戏。比如说有的兄弟和我一起去打帝王帽，还有朋友送我雷神战鼓，如果不是朋友帮忙，Boss那么厉害，还是很不容易的。内测最后的毕业典礼活动玩得很疯，虽然没得到奖品，不过看到很多新Boss，和大家一起同心协力打怪还是很开心的。这也是我喜欢网络游戏的原因。"

"其实现实中和在游戏中扮演的角色是很不相同的。"心の一方话锋一转，"那完全就是两个世界，游戏中有游戏时的状态，就是要任意让情绪放肆。而现实里，总不能想怎么样就怎么样吧。""那你觉得游戏是一个发泄的空间么？"记者问。"也不尽然，情绪也有好有坏，每天上线和朋友聊天、游戏，哪怕我们没见过面，但在网络上那份友情是真的，可以体验不同的人生。""有时还有爱情的火花，虚假，但是很美好。你可以帮我宣传一下啊，呵呵。"说到这里，心の一方半开玩笑似地说。

"现在可以放松的游戏很多，而有些网络游戏玩家只在内测和公测阶段玩，收费了就开始转移阵地，为什么你就一定要在《新绝代双骄Online》里玩呢？"记者最后问。而心の一方的回答很有趣："要放松的话我会选'绝代'，'绝代'是Q版，带着极品装备、看着可爱的怪物在身边游走，和朋友聊着天，真的很享受。现在WoW很火，我承认WoW是好游戏，但我们平时压力太大，一是没有时间投入，二是收费太贵，最后进服务器还要排队，而我需要的只是放松。"



5月19日，《新绝代双骄Online》公测日的心の一方

向古都进军！

ACON5大赛北京区决赛纪实

■本刊记者 Sir William

终点是西安

2005年5月14日至15日，ACON5全球游戏大赛中国区决赛在北京拉开战幕。在诸如CPL、ESWC、WCG等重大电子竞技赛事进入报名工作和地区预赛的时候，ACON5大赛已经在世界各地如火如荼地打响，初赛范围遍及全球20个国家、150个城市，得到近10万名游戏高手和观众的热烈响应。大赛由众多全球一线IT领导厂商和专业媒体共同主办，其中包括升技、英特尔、ATI、LG、Corsair、Apple、eSys（迈拓硬盘全球总代理）新浪游戏以及浩方对战平台，并且被暴雪公司推荐为顶级游戏赛事。

3月26日至4月17日，ACON5大赛中国区的魔兽项目初赛在全国40个城市陆续展开，吸引了几千名游戏玩家报名参赛。40个城市的初赛冠军在浩方科技提供的线上竞技平台展开复赛，最终决出入围决赛的8名选手，其中包括2004年ACON4中国区冠军苏昊。而ACON5中国区CS项目的比赛采取邀请参赛制度，由组委会邀请国内4支顶级战队进行中国区的决赛。采用线上选拔和特别邀请参赛结合的方式，在中国的所有电子竞技比赛中还是第一次。魔兽八强为竺励（cola.girl）、李晓峰（WE.Sky）、陶晓鹏（Ms-hhh）、刘宏亮（tj.tiger）、吕俊（Gstar）、苏昊（WE.suhO）、刘金（Af.gohome）、郭征坤（Guangmo）；CS1.6项目的4支参赛队伍为Passionate.Future（原9eZ）、Goldtel（原United）、teAmart、ABIT Strike。他们将争夺本项目唯一入围在西安举行的ACON5全球总决赛的入场券。

2005年6月4日至5日，从全球各赛区脱颖而出的16支CS战队以及16位魔兽争霸选手将在古都西安进行ACON5全球总决赛。主办方之一的升技公司有关人员在接受采访时表示，作为拥有兵马俑、大雁塔等世界文化遗产的历史名城，西安在中国电子竞技的历史上始终保持着低调。而ACON5世界总决赛在西安的举办，无疑让这座文化名城受到世界的关注。

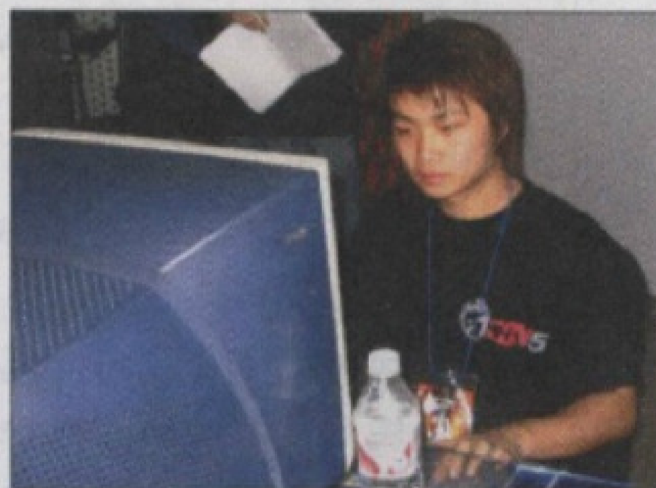




现场的展台

暗夜精灵的沦陷 ——Sky夺冠

ACON5中国区决赛在北京朝阳区的520网吧进行。当记者来到比赛场地时，众多参赛选手已经或兴奋或不安地在等待着比赛的开始了。其中许多CS选手都是熟人，包括休息了一段时间后再度组队（teAmart）的3#和Perfect，以及ABIT Strike战队。后者由于WOW和kyurc的离队，新近补充了两名队员，阵容还在磨合。Goldtel战队则得到了知名游戏外设厂商iceMat的赞助，比赛中使用的iceMat耳机分外抢眼。



比赛中的Sky

而魔兽选手中，被广大玩家称为“中国第一暗夜女皇”的竺励（cola.girl）异常引人注目。漂亮的cola脸上带着羞涩的笑容，只有和同样年轻的同行聊起“魔兽”的世界时，才会显得活跃。Sky、Gstar、suhO和Guangmo均被认为是夺标的大热门，和本次比赛的魔兽项目裁判长闲聊时，他一直都持慎重的态度，用得最多的三个字就是“说不好”。裁判长甚至认为“竺励也有冲击冠军的可



teAmart战队

能，但并不是现在”。裁判长的说法是有根据的，cola在预赛时的成功使世界级竞技大赛中国赛区的八强中出现了一位女选手，而且和众多男选手齐头并进，让记者首先联想到的就是国际象棋界的女皇小波尔加。这位只参加男子赛事挣积分的高傲天才和眼前的竺励是何等的相似！

比赛开始了。cola第一场比赛就给了在场观战的行家每人一记耳光，于是众人的眼镜都摔碎了——她顶住了人族的TowerRush，又指挥熊德和小鹿混编的大军拆掉了Guangmo的分基地，还把对方团团围住。双方前期拼杀太狠，经济消耗都很大，cola果断指挥老树站起，占据分矿，而Guangmo只能眼睁睁地看着这一切发生。Guangmo最后孤注一掷，冲击家门口的暗夜大军，结果被cola击溃了。

记者和许多观众目瞪口呆地看着这一幕的发生——cola战胜了Guangmo，并把他打入了败者组！赛后采访cola，她还没有从胜利的喜悦中恢复过来，只是说：“比赛的时候，紧张得要死，赢了当然是无限开心啊……”



ABIT Strike战队

suhO首轮在GnollWood战胜了Gstar后，和Sky在第二轮相遇。此场比赛被看作是提前上演的冠军争夺战。最终suhO不敌Sky，被打入败者组。cola在败于gohome后和Guangmo在TheTwoRivers再次相遇。此时Guangmo已经从第一场比赛的过度紧张中走了出来，当他的山王飞锤击毙cola的恶魔猎手后，大局已定。中国第一暗夜女皇的黑马轨迹划上了休止符。记者目睹这场惊心动魄的比赛最后发生了意料之中的结局。旁边的人看着cola无奈的表情，都是一片遗憾之声。



Passionate.Future战队

suhO和Gstar再次狭路相逢。双方经过极其惨烈的战斗，suhO损失了所有英雄，而且英雄建筑也被拆掉，仅剩下猎手大厅和10只小鹿。而Gstar只有6级的恐惧魔王和2名毁灭者。Gstar利用恐惧魔王召唤地狱炎魔强拆猎手大厅，并且利用毁灭者牵制对方的小鹿部队，使其不能进攻，连续3次攻击未果。漫长的消耗战后，Gstar利用毁灭者吸引小鹿，恐惧魔王和地狱炎魔同时出击，终于将中国暗夜第一人轰然击倒。



suhO落败的瞬间

Guangmo心态平衡后杀了回来，和Gstar在Twistedmeadows遭遇。人族首发大法师，在前期很舒服地MF，而Gstar对此毫无办法——Guangmo良好的操作总让对方的死亡骑士占不到任何便宜。中期Guangmo选择了山王，对方选择了巫妖，并且快速升三级基地，准备出毁灭者。而这时Guangmo也在升级三级基地，量产龙鹰骑士加坦克。三

炽天之翼——采访竺励（cola.girl）

竺励，这位温和中带有活泼的贵州女孩是暗夜精灵族的选手。为了自己的理想，只身远赴青岛，开始了挑战中国魔兽豪强的历程。

大众软件：能对读者介绍一下自己吗？

cola：我叫竺励，23岁了，来自贵州。

大众软件：在哪个赛区出线的？

cola：青岛。我到青岛去拿名额。

大众软件：家里对于你参赛是什么态度？

cola：家里的态度是支持我的。我出来半年了，家人一直都在支持我。最近我准备回贵州参加ESWC的预选赛。

大众软件：在进入八强的过程中，有没有遇到很强的对手？

cola：有的，dt（即著名的单挑王子尹璐），他是去年WCG全国季军。我设计了专门针对他的战术，幸好他没有能够看出我这套战术的破绽。

大众软件：能回忆一下你击败Guangmo的过程么？

cola：呵呵，那个时候我很害怕。你也看到了，他后来拿了亚军。和他打的时候手都是抖的，微操作可以说是无限烂，因为我平时最怕人族。比赛的时候……好紧张，也许是我第一次打到这么高级别的比赛吧。

大众软件：比赛的最后，当时Guangmo孤注一掷冲出来，你有没有认为赢定了？

cola：嗯！我当时坚信自己肯定会赢的！

大众软件：今后的打算呢？

cola：远的没有想过，近的就是ESWC先从分赛区出线。现在我的技术还不是很全面，所以还要完善。

大众软件：谢谢你接受我们的采访，祝你早日成为真正的“中国第一暗夜女皇”。

cola：谢谢，你太夸奖我了，努力就是了，只想打得更好，比赛的事情真的很难说。很多时候计划赶不上变化的。

竺励脸上的笑容是如此的纯真，仿佛在告诉我们，将来有更广阔的天地等着她的翅膀去飞翔。


Goldtel战队

级基地完成后，Guangmo出了圣骑士，Gstar也出了圣甲虫。但人族的三英雄在不死族面前作用还是很大的,Guangmo将对方的三名英雄相继击倒，Gstar只好称臣。

面对全胜战绩、同样是人族的胜者组冠军Sky，Guangmo没能够继续自己的脚步。Sky霸气十足地击溃了来自败者组的人族同行，成了本土冠军，他将在西安厉兵秣马，等着世界第一兽王Grubby、韩国的ReMinD等强者的到来。

川中子弟多才俊，卷土重来未可知 ——Goldtel夺冠


魔兽冠军Sky

ACON5的CS项目比赛，由于队伍实力接近，所以很难预测冠军的归属。Goldtel、teAmart和ABIT Strike都经历了人员调整，相反，阵容稳定的Passionate.Future倒是被记者看好。

头天比赛中，Passionate.Future在de_cbble以16：11战胜ABIT Strike；Goldtel以同样的比分战胜了teAmart。对teAmart队员Perfect的采访中记者了解到，teAmart整支队伍成立后，在ACON5上才第一次恢复LAN比赛，以往都是在网上训练比赛，各方面的发挥和调整都不尽如人意。记者全程观看了比赛，觉得teAmart的战术和个人发挥的结合的确不是很顺利，但是顽强的作战风格使得对方陷入了苦战。

在de_inferno上，teAmart迎来了经历过WEG的ABIT Strike。3#、kingz和Perfect的发挥依旧稳定，但是小细节的处理上仍然存在问题，使得进攻的连贯性大打折扣。ABITStrike同样在经受队伍磨合的阵痛，两支劲旅陷入了苦斗，每拿一分都很吃力。关键时刻teAmart顶住了压力，16：12胜出。


CS冠军Goldtel

而胜者组决赛则截然不同，Goldtel在做CT的上半场萎靡不振，A点的立体防线连续被Passionate.Future击破，以往United强韧的防守张力已全然失踪，而且连续在人数占优的情况下被对方一挑二，将大好形势白白葬送。下半场Goldtel在输掉手枪局之后奋起直追，最终以8：16败北。


魔兽三雄


魔兽亚军Guangmo

teAmart在de_nuke上和Goldtel对垒。两队队员中有大量的四川籍选手，而且其中多人是原中国第一强队EVIL的队员，不由让人想起“同室操戈”这一成语。由于彼此之间的了解很深，战况异常胶着，teAmart本来很有希望获胜，可惜对于LAN赛事久疏战阵，使得他们在关键局的处理上发挥很不稳定。Kingz、Perfect、jimmy多次在战机的把握上出现失误，teAmart遗憾地以14：16输掉了比赛。

Goldtel必须赢Passionate.Future两局才能获得最后的冠军。第一场地图是de_train，这次犯错误的是Passionate.Future。双方的战术都很有效果，但川军的耐心周旋使优势变成了胜势，他们数局的险胜积累起来，以16：14拿下了第一局。相反Passionate.Future的心态开始失衡。在de_cbble上，Goldtel三军用命，乘胜追击，对方则陷入了焦躁的状态中，发挥开始失常。当比分定格在16：10的时候，Passionate.Future不得不接受失利的事实。Goldtel如履薄冰地获得了冠军。抹去冷汗的同时，队员脸上的兴奋仍未消退。

两天的比赛全部结束，至此李晓峰（WE.Sky）和Goldtel分别获得了魔兽争霸III和CS项目的冠军，顺利进军西安。在那里，不久的将来，他们要面对更为强大的对手。

编者按：一直想在龙门茶社里刊登一篇关于寂静岭的文章，尤其是评价最高的2代，这次终于如愿了。撰写本文的洋葱君是一位不折不扣的寂静岭系列重度发烧级玩家，他对寂静岭的看法，读者们可阅读下面的文章来进行了解。然而，编辑在此要说的是：从来就不缺乏优秀的游戏，许多人缺乏的只是认真的态度。不要抱怨没有好玩的游戏，在这个盗版泛滥、心态浮躁的游戏年代，如果你愿意更投入地去研究一款游戏，那么一定会得到原来想象不到的乐趣。

寂静岭里的人们

——SH2的角色故事（上）

■贵州 洋葱

很少有哪个游戏像Silent Hill（以下简称SH）一样，能在玩家中有这么大的争议。对于喜欢它的玩家而言，SH系列提供了几乎是无穷无尽的创作素材，你可从中看见各式各样五花八门的理论。和生化危机之类强调操作快感的游戏不同，寂静岭系列所带给玩家的最大乐趣似乎并不在于游戏过程本身，而在于游戏之外二次创作的过程。

作为寂静岭家族中的佼佼者，SH2在玩家中的影响力是有目共睹的。即使是3年后的今天，在各个BBS上仍可见到玩家对它的热情。作为一名从PS时代走过来的SH老玩家，有幸能在这里和大家分享一些我的个人看法，也算是为寂静岭做了一些事情。


2代达到了此系列一个难以超越的高度

SH2的剧情就连很多没玩过这个游戏的玩家都有所了解。男主人公詹姆斯（James Sunderland）某一天收到了一封来自自己妻子的信件。接到信的詹姆斯满腹狐疑，因为自己的妻子玛丽（Mary）在3年前就已经去世了。怀着忐忑不安的心情和一丝期待，詹姆斯来到了信中所提到的"Special Place"——寂静岭，自己6年前和玛丽共度蜜月时的风景小镇。在这里他遇到了一个外表酷似玛丽的奇怪女子玛丽娅（Maria）。和略显古板的亡妻玛丽不同，玛丽娅风情万种，小鸟依人，而且还主动要求和他结伴同行。不过玛丽娅似乎一直无法摆脱一个神秘怪物三角头的骚扰，詹姆斯自己对此也无能为力，多次眼睁睁地看着玛丽娅在自己面前遭受折磨。在继续寻找玛丽娅的过程中，詹姆斯遇见了两个和自己有着类似经历的伙伴。他们是内向而自闭的安吉拉（Angela Orosco），脾气暴躁而古怪的艾迪（Eddy Dombrowski），还有一个自始至终都在和他作对的淘气小女孩——劳拉（Laura）。

历经重重艰险，詹姆斯最终来到了他和玛丽的Special Place——湖滨饭店（Lakeview Hotel）。在当年的蜜月套房里，他发现了记载着玛丽死亡真相的录像带。

当我试图用简单的语言复述SH2的故事时，这个故事已经不能被称之为SH2。游戏是声与影的结合，与感官保持着直接的联系；而语言则过于理性，过于线性逻辑。当语言整理出情节的始末、感情的起落时，游戏所带给我们的冲击早已在文字之后慢慢褪去了颜色。对于SH2这样一部优秀的作品而言，我所能做的就是整理出一个逻辑上大概的故事主线，过多的胡言乱语只会破坏游戏原有的美感。

罪人

经过了4代作品的沉淀，寂静岭系列今天已发展成了一个具有完整世界观和深厚文化底蕴的游戏作品。在这里对相关的游戏背景作一些简单的介绍是有必要的，这有助于帮助玩家理解SH2的剧情和人物关系。

早在16世纪欧洲开始对美洲移民之前，在寂静岭就已有了最早的宗教祭祀。因为某种不为人知的神秘力量，这块土地被当地的印地安人称之为"The place of silent spirit"，并且一直在这块土地上举行各种宗教仪式，这段历史一直延续到新的欧洲移民来到新大陆为止。18世纪初，清教徒开始在寂静岭定居；1812年，第二次英美战争爆发，寂静岭成为英军的海外流放地。出于安置战俘的需要，英军在Toluca湖边建造了战俘集中营和Brookheaven医院，也就是我们在游戏中所看到的医院和监狱。同时因为当时恶劣的医疗条件和大量非人道虐杀战俘的行为，寂静岭爆发了大规模的瘟疫，导致了大量的人员死亡。


寂静岭原先是作为风景胜地开放的

1830年，美国通过并实施了著名的印第安人驱逐法案。当地印第安原居民在长达半个多世纪的反抗之后接受了现实，于1890年起开始陆续迁入政府所指定的印第安人保留区。也正是在这个时候，寂静岭的历史上发生了第一次大规模的人员离奇失踪事件，大量普通居民不知所踪，至今仍然没有一个合理的解释。20世纪初，Toluca监狱关闭，寂静岭开始作为旅游胜地向美国公众开放。但不久之后发生在Toluca湖上的小男爵夫人游艇失踪案和随后更多无法解释的船只失事事件使得寂静岭恶名远播，也为它蒙上了更多神秘不安的色彩。（相关资料都可在实际游戏过程中找到）

19XX年，寂静岭市警局负责调查当地教会非法出售迷幻药物"White Claudia"的警官Gucci因心脏病发作突然死亡，随后包括市长在内的与事件有关的大量官员也随之离奇死去，寂静岭的故事拉开了序幕。

在来自制作人的背景资料《Lost Memory》中，对寂静岭的力量有着这样的描述：

"小镇感染上了瘟疫和对印第安的血腥屠杀事件之后，大量无法预见的人员死亡永远改变了寂静岭的面貌。巨大的灾难和死亡使得寂静岭原有的力量发生了扭曲。人们内心深处的意识开始在寂静岭的作用下表象化，对于那些慕名而来的游客而言，他们所看到的已经不仅仅是美丽怡人的小镇风光，而是一个个光怪陆离由自己潜意识所构成的抽象世界。"

经过了一代故事中的灾难性事件之后，寂静岭的力量继续蔓延开来。

此时许多有着不幸过去的人都被下意识地吸引到了这个地方，他们不为人知的痛苦经历和内心深处的黑暗面，在寂静岭的力量作用下形成了每一个人眼中的异世界。习惯上，我们称呼他们为罪人——“Sinner”。而当二代的故事发生的时候，这3个Sinner分别是安吉拉、艾迪和詹姆斯。



这是床怪的设定图

“Seductress” Angela Orosco

当詹姆斯第一次遇见安吉拉的时候，她正在城外的墓地徘徊，似乎是在寻找什么东西。之后从她的对话中我们得到这样的印象：安吉拉来到寂静岭的目的似乎是为了寻找自己失散的家人。

与安吉拉在墓地的初会

对于安吉拉这个角色，我个人一直是相当地偏爱。同时因为在这个角色的刻画上使用了大量的心理暗示手法，我个人倾向于把安吉拉作为一个独立的心理学案例来进行分析，而不仅仅把她当成是一个跑龙套的配角来对待。我的看法是她在单亲家庭中长大，从小和父亲一起生活，并一直不断受到酗酒成性父亲的性侵犯。在一次意外的冲突中出于自卫失手杀死了父亲之后，安吉拉一个人来到了寂静岭，寻找自己自幼年起就失散的母亲。

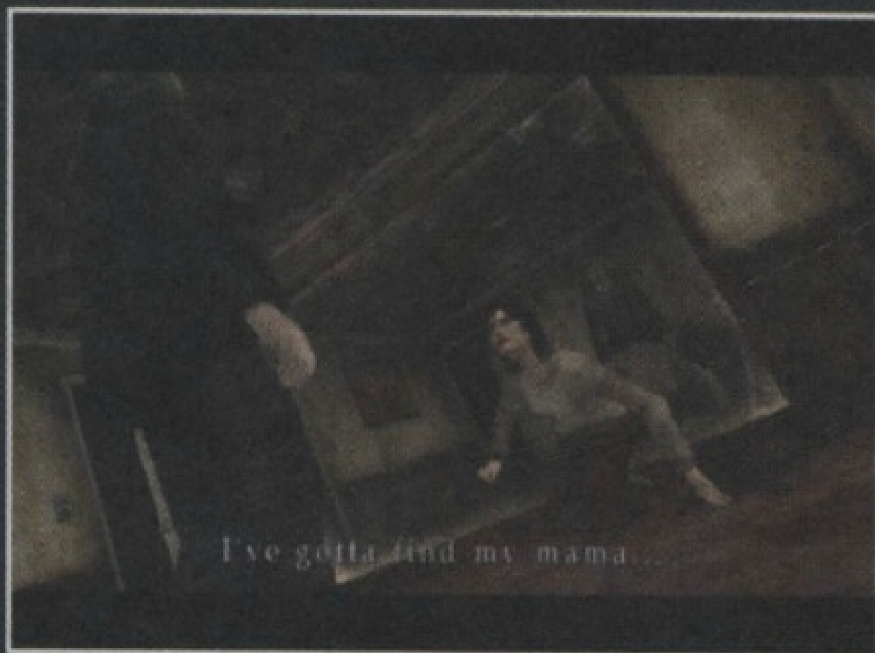
在西郊公寓第二次和安吉拉相遇之后，詹姆斯会在地上发现一张被撕成两半的家庭照片。照片上是一个四口之家，一对夫妇和一对年幼的兄妹。从照片上人物的年龄看来，这应该是安吉拉小时候的家庭合影。在这个场景中安吉拉将一把带有血迹的餐刀交给了詹姆斯，不过之前还有几个耐人寻味的小细节值得注意。安吉拉以安全为理由主动要求詹姆斯为她保管自己的刀，但当詹姆斯靠近她拿刀时她却发出了尖叫，并把刀拿起来作出了自卫的攻击姿势。之后她很快清醒过来并对自己的失态向詹姆斯道歉，“I am sorry，I've been bad”。

从心理学的角度出发，安吉拉臆症式的行为特征应该对应了一个最初的创伤性事件，而詹姆斯无意识的行为则让这个事件再次得以重现，以至于引起了安吉拉的强烈反应。我们之后要做的，就是找出这个事件到底是什么。

在地下迷宫和安吉拉的第三次相遇之前，詹姆斯会在地上发现一张字迹模糊的报纸，这是揭示安吉拉身世秘密的重要证据。报纸上是有关一名男子死亡的新闻报道，死者Thomas Orosco因颈部被锐器杀伤致死，警方未能在案发现场找到作案凶器。基于死者本人的酗酒和暴力史，以及在现场没有发现任何现金遗失看来，警方随后把这起案件列为凶杀案进行调查。我们在随后的墓地这个场景中可发现安吉拉的姓氏Orosco，从而断定她和死者Thomas Orosco之间的父女关系。

这个场景之后是著名的“抽象的爸爸”（Abstract Daddy），安吉拉噩梦般的父亲在寂静岭神秘力量的作用下实体化，伴随着父亲一起出现的，是当初被父亲施暴的重演。肉色会活动的墙壁，墙上那些不停地重复着活塞运动（暗示了安吉拉父亲对安吉拉的性侵犯）的不明物体，正是安吉拉脑海中挥之不去的噩梦的体现。老Orosco的噩梦形象是一个床形的人形怪物，由两个上下的人形物体组成。上面的是一个成年人的形象，下面的身材较小，这里的性暗示意味非常明显。对于安吉拉身上到底曾经发生了什么，我们可从她与詹姆斯的激烈对白中得到一个大概的轮廓。“只有一件事困扰着你，别怕，大胆地说出来吧！”“或者你也可以强迫我，像他那样打我。”“你这令人厌恶的猪！不要碰我！”

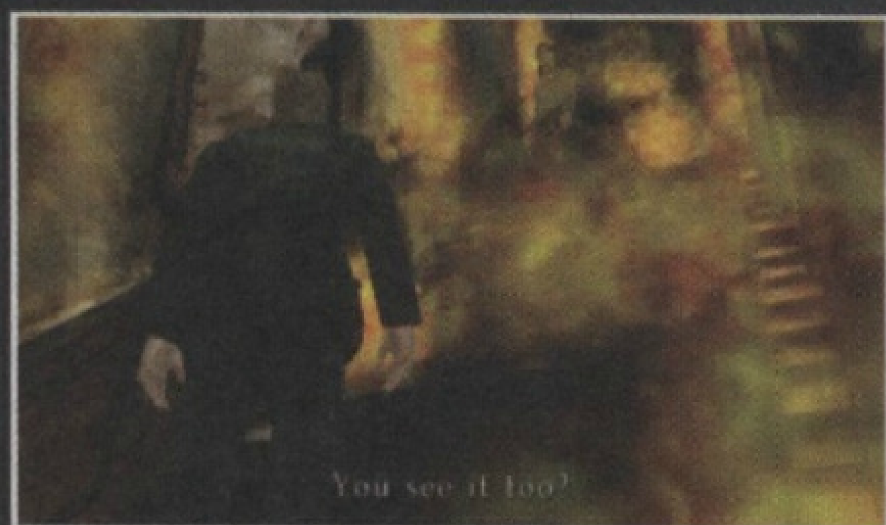
安吉拉在第一次和詹姆斯相遇时下意识地使用“MAMA”来称呼自己的母亲，从常识的角度上来说，这是儿童惯用的叫法。而在与詹姆斯的对话中安吉拉在提起“MAMA”的时候马上改了口，“我是说我的母亲，我已经有很久没见过她了。”不难看出她是在试图掩饰自己的真实情感，也不难从上面的对话中得出她从童年时期起就再也没有见过自己母亲的结论。公寓内发现的那张残缺的照片是判断安吉拉家庭环境的重要依据，我们可据此假设安吉拉的家庭在此之后发生了某种变故，以至于此后她不得不从小就跟随父亲一起生活。在失手杀死父亲之后，安吉拉孤身一人来到了寂静岭，希望能再次见到自己的母亲。安吉拉在公寓内的臆症行为极有可能和老Orosco之死有关，很明显，詹姆斯靠近的动作让她想起了对自己施虐成性的父亲，而这个场景很有可能就是当初失手杀死父亲的重演。根据事后詹姆斯的描述，这把刀用起来相当不顺手，根本不能用于战斗，显然安吉拉当时只是随手抓起任何一个手边的东西在自卫而已。



这一次的会面，更进一步现示安吉拉的神经质



作为主角，以詹姆斯的视角来经历了与床怪的遭遇



走向烈火中的安吉拉，注意墙上有很诡异的女体

安吉拉身上另一个耐人寻味的地方，来自于她对自己家庭其他成员的态度。安吉拉对自己的母亲始终存在着很深的负罪感，而对此我们只能到游戏里去进一步寻找解释。在她与詹姆斯的对话中我们还可看到这样的台词："你不用可怜我，妈妈也说过了，我是罪有应得。"

在游戏最后的湖滨饭店场景，玩家可在很多场景中发现火灾的痕迹。在詹姆斯最后一次同安吉拉的会面中，我们终于看见了一直与安吉拉如影随形的异世界的大火。"你也看见了么？对我来说，生活一直是这样的痛苦。"从完整的世界观的角度出发，很难想象这几处出现的火焰仅仅是一个形式上的巧合。如果我们接受寂静岭能让每一个罪人的原罪实体化的概念，则每一个罪人在其中所看到的东西都是自己当初罪恶的放大和再现。对安吉拉来说，火焰很有可能象征了她对自己家人犯下的罪行。综合各种线索来看，她极有可能在第一次遭受父亲的强暴之后纵火烧死了自己的家人。事实上在我看来，玩家与安吉拉初次相遇的地点已经暗示了她所要寻找的家人的结局，在墓地是不可能有活人存在的。安吉拉也许早已知道自己的家人已不在人世，只是迟迟不愿接受事实而已。最后对她而言，在詹姆斯杀死了自己的噩梦父亲之后，她只有在象征自己原罪的火焰中才能得到解脱。

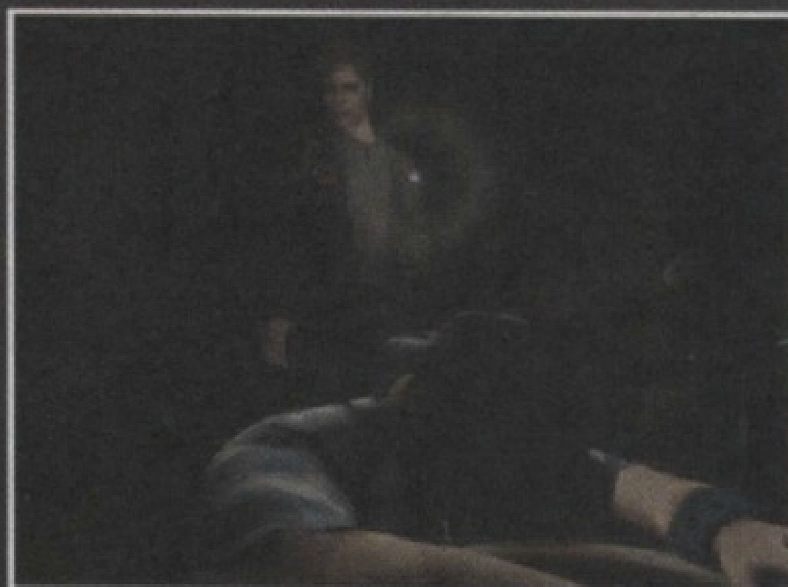
"Gluttous" Eddy Dombrowski

事实上，在最早的剧本中，艾迪原本是一个乐天派的角色。Eddy这个名字来自于好莱坞著名的喜剧明星艾迪·墨菲（Eddy Murphy），而Dombrowski则是制作人所喜爱的某个北美冰球联盟中著名冰球手的名字。没有想到的是后期这个角色被全盘推倒重来，也就有了我们今天所看到的Eddy Dombrowski。也许正是因为这个原因，在3个"罪人"的角色分析中，艾迪的经历要显得更为表面化和浅显一些。

艾迪具有体重上的缺陷，经常都会因此而受人耻笑。在某次和人发生口角之后，艾迪开枪杀死了对方，慌乱中来到寂静岭躲避警察的追捕。不过和安吉拉一样，来到寂静岭的艾迪也要不断面对内心深处罪恶感的折磨。艾迪在游戏中的心态变化是耐人寻味的。一个不大引人注意的细节是，在初次遇见艾迪的房间里（实际上是艾迪个人的里世界）几张足球队员的海报，艾迪在随后提起自己的第一个受害者时还有过这样的对白："他以后再想用那条腿踢球，恐怕会有点小问题了。"由此可推断艾迪以前可能是想参加足球队之类的组织，但却因为体重上的问题而受到了嘲讽，他第一次的伤人也就因此而起。

在与艾迪的3次相遇中，时时都可看见数量不等的尸体。和这些尸体一起变化的，是艾迪本人对自己所犯罪行的态度。随着尸体数目的不断增加，我们可看到艾迪从明到暗的心理变化。从第一次在公寓相遇时坚决拒绝承认自己杀人者的身份，到第二次在地下监狱见面时对自己的罪行含糊其词，再到最后码头边的冷冻仓库里放弃抗争，直接攻击詹姆斯而导致自我毁灭，反映了艾迪本人一路走来的心路历程。最后，他选择了放弃。

（待续）


一直在走向自我毁灭的艾迪

《魔兽争霸》系列小说

荣誉之战

■江苏 七月

五月的沙雷姆天气永远糟糕得一塌糊涂，连续几周的雨令整个世界发霉。

达达不曾想到战争会是这样一副肮脏粘稠的模样——一个月前，他幻想的战争来自女巫在凯旋广场喷泉里投射出的幻影。数百名身姿挺拔的战士如同海啸般撞入敌阵，笨拙丑陋的兽人像受惊的小孩子样四处狂奔，却无法逃脱尾随而来的长剑和远处轰鸣的火枪。这些面目狰狞的怪物即便是慌张地还击，也只能在坚固的盾牌上敲出闷响，被盾牌上带着倒钩的背刺撕下血肉，悲鸣着喷出污浊的血浆死去。那些英勇无畏的战士站在没过脚背的绿色血液里，高举满是裂痕污损的长剑巨盾，以国王之命斩断野兽的首级。

达达在凯旋广场前按下参军手印时，便抱着这样的幻想。他还是小孩子时，就时常尾随着吟游诗人，一遍一遍听那些战场传奇。勇者的征战故事令他心潮澎湃，终于忍不住用杉木雕刻了盾和剑来武装自己。少年的游戏之后，对荣誉和功勋的渴望越来越焦灼，成为无法消除的饥渴。他为教堂捐款，免费替穷人做木工，救济因为失去家园的浪人。这样的行为令他受到了大家的尊重，但并没有满足他对荣誉的追求。于是他终于丢弃一切，在恢弘的金像前宣誓，成为为荣誉而战的斗士。

达达正式入伍时，是沙雷姆的五月。暴雨就像广场的喷泉般无休无止地倾泻下来，淹没了整个战场，阻断了双方挑衅的叫喊。战事就这样平息了。达达嗅到鲜血的滋味之前先了解到战争的困乏无聊。没有兽人，没有牛头，没有双足飞龙，甚至连一匹狼也不曾出现在他的视野里。他的敌人只是水。从天而降让一切混沌不清的雨，让人陷入无处不在的痛苦中；连干粮都发了霉，每人身上都散发着一股垃圾堆般的臭味。

在这种战争间隙里，战士们找到了用不完的时间来交谈。在南腔北调的争论中，达达认识了呼噜——一个矮人火枪手。这算不上友谊的关系，是以一场争执开始的。那是在夜晚的帐篷里，谈论的话题从天气到各地的习俗容貌，最后自然而然地提到了兽人。

“他们的脸看上去简直就是出生时从树上摔下来的，而且面部着地。”达达说，“虽然浑身都是肉，可是那个体格比例不比一头猪好看多少。”

在喧哗的笑声中，一个低沉浑厚的声音轻蔑反驳道：“在兽人看来，你们人类怕是和地精一样，是面黄肌瘦的懦夫。”

这顶帐篷里只有矮人火枪手呼噜会说“你们这些人类”。呼噜实际上并不是他的名字。他真正的名字和所有矮人一样，继承了全部能够追溯到的祖先姓名，长达数百个字。由于没有人愿意花掉数小时来听他炫耀那漫长的名字和其中隐匿的光辉历史，于是大家就从他的睡觉时发出的“呼噜呼噜”里取了这么个名字。

“和什么一样？”有人问。“地精。”他回答，一边小心地用通条清理着火枪枪管。在一片雨水的噼啪声中，这句话格外刺耳。

“那些靠吃垃圾活下来的妖怪？你不懂什么叫尊重吗？”达达不快。

“他们不是妖怪，也不靠吃垃圾生活。他们是发明家，你们使用的一切：机器，飞艇，坦克，还有火枪，都是他们的发明。如果不是他们，你们连一点在兽人面前活下来的机会都没有。你们的体格，就算拿着盾也挡不住兽人的斧头。”

“你这是挑衅么？”达达说着便拔出了剑，指着呼噜的头咆哮起来：“你在侮辱人类的荣誉，你这个矮胖子。你是想被我杀死，砍下头来扔回你那阴暗发臭的地底洞穴里去么？你这个矮冬瓜，我会让你学会尊重别人的荣誉！”

达达还没有找到机会挥动长剑，呼噜的枪柄就撞上他的下巴，然后一脚把达达绊倒在地。

“在军营帐篷里朝自己的战友拔剑，这就是你的荣誉么？”呼噜轻蔑地说。达达从泥泞的地上挣扎着爬了起来。呼噜笑道：“你的教官没有告诉过你，盾不在时，要两只手持剑么？”

从这一天开始，两人口头上的“战争”从来不曾停止过。

雨在某天的正午停了。暴风将布满天空的乌云如受

惊的乌鸦般瞬间驱散。阳光所至，泥泞与积水化为飘忽的水雾消失殆尽。一道闪电如幽灵巨蟒般越过密林，划破了持续数周的静寂。还来不及从刺眼的强光中回过神来，惨叫声就伴着震地的擂鼓在战场回荡。一瞬间，恐慌席卷了人类军团，他们当中多是新兵，何曾见过如此的阵势，不由得惶惶不安起来。

“步兵举盾，向前！火枪手后退，保持阵形！”一个苍老却充满控制力的声音清晰地传入每个人耳中。达达不由得激动起来，如果战场上有老人，那么只会是大法师梅林。

寒气在达达的腿边凝结起来，潮湿的地表被一丝丝地挤出水分，迅速地聚集成一个高大的人形，和达达他们一起向前冲去。地震般的脚步声急促传来。透过头盔，达达看到了面前的敌人：浑身花纹的牛头，肩上的巨木甚至比他还要粗壮；即便是猎头者也远比他来得高大，只要被投矛刺中，绝无再战的可能。达达感觉到那种彻骨的恐惧。恐惧游走全身，让他爆发地呐喊起来。“为荣誉而战！”他喊道，回应响彻了战场。

举盾，持剑，向前。兽人的巨斧疾如风，即便是正面盾挡，也如同被雷摄，难以动弹。不断有人如同暴风下的蝴蝶般被一挥而去，烂泥似地坠地，斧盾相击之声不绝于耳；投矛如巨钉，透盾而入，将整个人带甲钉入地上。牛头人更如一个活动的碉堡般坚不可摧，随手一挥，精钢所制的甲胄便如捣蒜般稀烂。在这样的敌人面前，步兵能做的不过是稍稍减缓对方前进的脚步，或者靠着战友粉身碎骨的代价换来防卫的空袭，将剑刺进敌人胸膛。那股喷涌而出的绿色血液散发着浓郁的血腥味，甚至会将人熏倒。一瞬间，达达明白，战场上海啸山崩般的力量并不来自他们这些人类步兵，而是来自这个恶臭的敌人。如果人类有胜算的话，那会是隐藏在前缘阵地之后的部队，那些矮小的火枪手和闪耀着神秘力量的法师军团。火枪能让牛头血肉模糊，女巫能让急速如风的兽人化为即将入土的老头，牧师能让倒地的战士重新投入战斗，那种无穷无尽的力量在敌人无法玷污的角落支持他们这些脆弱的前线部队。

战斗似乎长达一个世纪，达达数不出自己到底面对了多少敌人，被多少斧头劈中，又被多少长矛刺穿。他的伤口似乎不断愈合与再创，终于眼前的敌人渐渐地少了下去，直至消失不见。空气中满是黑火药的味道，充耳的是被烧焦物体发出的吱吱声。在这种气息中，他终于晕了过去。

醒来的时候，已是黄昏。牧师卷轴的辉光还缠绕在达达的身上，他甚至能看见自己的皮肤蠕动着将最后一丝伤口愈合起来。能挺到这个时候的步兵少得可怜。达达从还透着潮气的地面爬起来，从马蹄和法袍的缝隙里寻找同他一样制服的家伙，结果几乎一个都没看见，倒是高悬的囚笼引起了他的注意力。他抬起头，仔细打量着那个绿色的家伙，费了半天劲才想起那是兽人的先知。在战场上，闪电与幽灵狼是令人闻风丧胆的杀手，然而现在，被夺走坐骑的英雄只能在魔法盗取权杖的禁锢下无力地挣扎。

乘胜追击的命令是和犒赏同时发下来的。出击的命令中没有达达的名字，只有骑兵团和法师部队随着大法师离去。虽然不满，达达也无能为力，只好自告奋勇地作为看守呆立在那里。

他惊讶地发现，即便在魔力盗取权杖和衰弱权杖的双重诅咒下，这个丧失了力量的兽人仍徒劳地拼命挣扎，那双血红眼睛透过囚笼依然散发着战场上令人瘫软的力量。达达在这样的目光逼视下，不得不打破沉默带来的压力，对囚徒吼叫起来：“老实点儿，你那些愚蠢的手下不会来救你的。我们会把你们杀光，夺回我们的土地，把你们这群强盗从我们的大陆上消灭得连根骨头都不剩。”回应他的是轻蔑的微笑，“你们的土地？你们的大陆？”

先知放声大笑起来，“你居然说这是你们的土地？”那张衰老的面孔上突然透射出荣耀和愤怒的光芒。“一万五千年前，我们兽人的祖先受到天神的引导，穿越浩茫无边的大海，与惊涛骇浪同行，与身躯齐天的海怪奋战来到这片大陆。为了找到立足之地，我们与创史初遗留的巨兽搏斗，牺牲数万同胞才得到神赐予我们的土地。作为这片土地的统治者，我们在萨满的指引下安宁地生活了一万两千年。我们收容了从天空飞艇上到来的地精，让他们自由地创造一切疯狂的机械；我们收容了舢板上漂流而来的矮人，将高山和地底赠与他们，让他们安享宏伟和精巧的建造；我们收容来自时空裂痕中流浪到此的暗夜精灵，让出他们企盼的密林，让他们在和谐和静寂中治疗万年前与魔鬼军团大战遗留下的伤痕；以尊严和骄傲著称的牛头人崇拜我们，越过熔岩火山只为加入我们的部族成为我们的一员。我们兽人是荣耀和尊严的象征，是宽容的大地之君。然而你们，你们这些软弱狡猾的人类，却为了一己之私点燃这片大陆的战火，将我们骗入歧途。”

“三千年前，当你们第一只脚踏上这片大陆的时候，我们向对待所有外来者一样大方而宽容。我们给了你们大陆上最肥沃的土地，教你们耕种和狩猎，辨识动植物。然而你们给了我们什么作为回敬呢？给了我们这个！”他指着囚笼两旁跃动着魔法火焰的权杖。

“你们挑拨离间，让我们与矮人和精灵交恶，诱骗我们忘怀萨满教的荣誉；将我们击败囚为庸奴；霸占我们的土地，将我们逼至偏远贫瘠的山林。我们现在要夺回失去的一切，让我们的种族回归自己应有的荣誉与骄傲。而你，却将我们称为强盗。”

先知的话语如同决堤的洪水般倾泻而下，达达甚至找不到任何中止他的言语的方法。他怒斥，咆哮，用石块砸得先知满面鲜血也未能阻止住。这些话达达从来不曾听到过。从小他所接受的教育告诉他：兽人是世界上最低劣的生命，甚至比靠垃圾为食的地精更加低劣。他们粗壮笨重，愚不可及，生吃血肉。他们散发着恶臭，奸淫，乱伦，存在的唯一目的是残暴与杀戮，抢夺人类的土地，以烧杀人类为乐。人类是作为大陆上种族的解放

者来到这个地方，将受尽折磨的矮人，精灵，地精解救出来。这样的教育重复万变，一丝不走，唯有真理方能保持如斯的准确和谐。然而先知的话语带有那样坚定的尊严与自豪，甚至超过了在凯旋广场上国王的演说，令他不由得疑惑起来。他不得不离开囚笼，回到自己的帐篷中去，试着在头昏脑胀中理出头绪来。

达达掀开帐篷的时候，听到呼噜的鼾声轻轻地响着。他也活了下来，和绝大多数火枪手一样。“呼噜”，他躺下，忍不住叫起来：“你睡着了么？”他叫了两遍。

“我不叫呼噜。”那个浑厚的嗓音回答，“你居然没死，真是天下最奇怪的事情。是不是躲在牧师堆里的？”

“我有个问题。”达达没有回答呼噜的挑衅，考虑了半天，说道：“你们矮人的过去是什么样的？”

呼噜呵呵笑了起来，“这要从神按照自己的形象创造了我们矮人的祖先开始。矮人的第一位祖先叫瓦伦，也就是我姓名的第一个字，我的曾曾曾……”

“不，我不是问这个。”达达打断了这即将开始的没完没了的家谱讲解。“我是问，几千年前，战争开始前，我们来到这片大陆之前，你们矮人是怎样生活的？”他考虑了半天，“……和平么？”

呼噜有些惊异地望着他，“几千年前？那时候我们生活在群山之巅，与神灵同在，即便有战争，也不会打到矮人的地盘。矮人是高贵的种族，决不会与自己人发生战争。”

达达沉默不语，失去了问下去的勇气，倒在床上，很快便在疲劳中睡去。

午夜时分，集合的钟声响了起来。在一片慌乱中，他们接到这样的命令：趁兽人大部队被诱离基地之时切断补给。那艘造型滑稽的地精飞艇带着他们摇摇摆摆地上了天，看上去那么不可靠，似乎随时都可能在风中化为一堆碎屑，将他们摔成肉酱。

在大家被悬空而起的兴奋和恐惧包围的时候，达达却没有办法把注意力从那个瘦如干柴，在大家腰间窜来窜去的地精乘务员身上移开。矮小的地精不断地发出吱吱的叫声，似乎为这个蹿来蹿去的工作感到兴奋不已。当飞艇左右摇晃的时候，它高声尖叫，快乐得像饱食的老鼠。

顷刻间兽人的基地便在脚下了。飞艇绕过正面的了望塔，到了满是苦力的后方才驶入对方的视野，一片骚乱。苦力开始涌入地堡，他们打算在投矛的缝隙中降落。在这片混乱中，达达拉住了地精乘务员。

“你觉得，人类和兽族谁才是正义？”

地精显然受了惊，“先生，您说什么？”

“正义！这场战争中谁是正义，你们希望谁赢？”

“正义？”地精惊讶地尖叫起来，“先生，我们地精不知道什么是正义。”

飞艇的舱门打开了，部队向外涌去。

“那你们希望谁最后赢？”达达离开舱门时最后问。

“地精对谁赢都没兴趣。”他回答，“无论谁赢我们都不会得到好处。对我们来说战争就是不停地去死。”

达达来不及作更多的询问。飞艇浮了上去，离开了投矛的射程。

“为荣誉而死！”有人大喊起来，震山的呐喊让地堡都颤抖起来。

战士如潮，地堡的倒刺可以挡住一两个，却挡不住洪水般的前赴后继。顷刻之间船倾楫摧，废墟之下，苦力瘦小的身躯毫无防卫地暴露在他们面前。一阵刀剑的撞击之下，他们便身首异地。

这个时候，达达只注意到他们血红色的瞳孔。即便在被包围之下，他们也从未如达达想象般瑟瑟发抖，直到死去，眼里最后一道光芒退去，他们也没有露出胆怯的表情。达达不得不相信，如果有的话，那只会有一样东西在支撑他们——荣耀，兽人的荣耀。

在他凌乱的思绪无法控制的当头，空气中突然传来闪电的焦灼气味。那座宏伟狰狞的建筑前突然如同封印被解放般闪出淡蓝色的光晕，无人能识的神秘文字在地表与天空同时呈现，旋转着并开始出现空间紊乱的异状。

“撤退！”领队上尉叫道，“任务达成，回飞艇。”

地精的飞艇缓缓地降下。这时，暴风扑面而来。达达抬起头，从远方战场紧急回援的兽人兀立在自己面前。他们衣衫褴褛，带着消耗战中的疲惫，身上满是被魔法烧焦的疤痕和被长剑劈开仍在流血不止的伤口。然而他们的眼神中却透着坚定与执着，绝非是一个残暴成性，以杀戮为乐的种族。他们坚定地守卫着自己的荣耀，寻回自己在几千年前失落的光荣。在这样的眼神前，达达突然不知所措起来。投矛袭来，在他的思绪回到战场前，已经到了他的胸前。

鲜血染了他一身。这时达达回过神来，只见呼噜倒在他面前，矛已穿入了他的右胸。

“白痴么，你？”剧痛并没有改变呼噜的脾气，“你是想死么？撤退。”

在这样的惊慌失措中，他扛着矮人，爬上了飞艇。呼噜血流不止，而整个飞艇上没有一个牧师。

“坚持住”，他这样叫着，“很快就会回去了。”

“没用的。”呼噜回答，“我撑不住了。竟然会因为救你这个蠢才去送死。凭这，我也不好意思活下去了。”

他剧烈地咳嗽起来，吐出满口的鲜血。

达达控制不住流下了泪。“我能帮你什么么？”

“不要用棺材埋葬我，矮人不需要埋葬。”他说。达达点了点头，矮人又沉默了半晌，如死去一般。

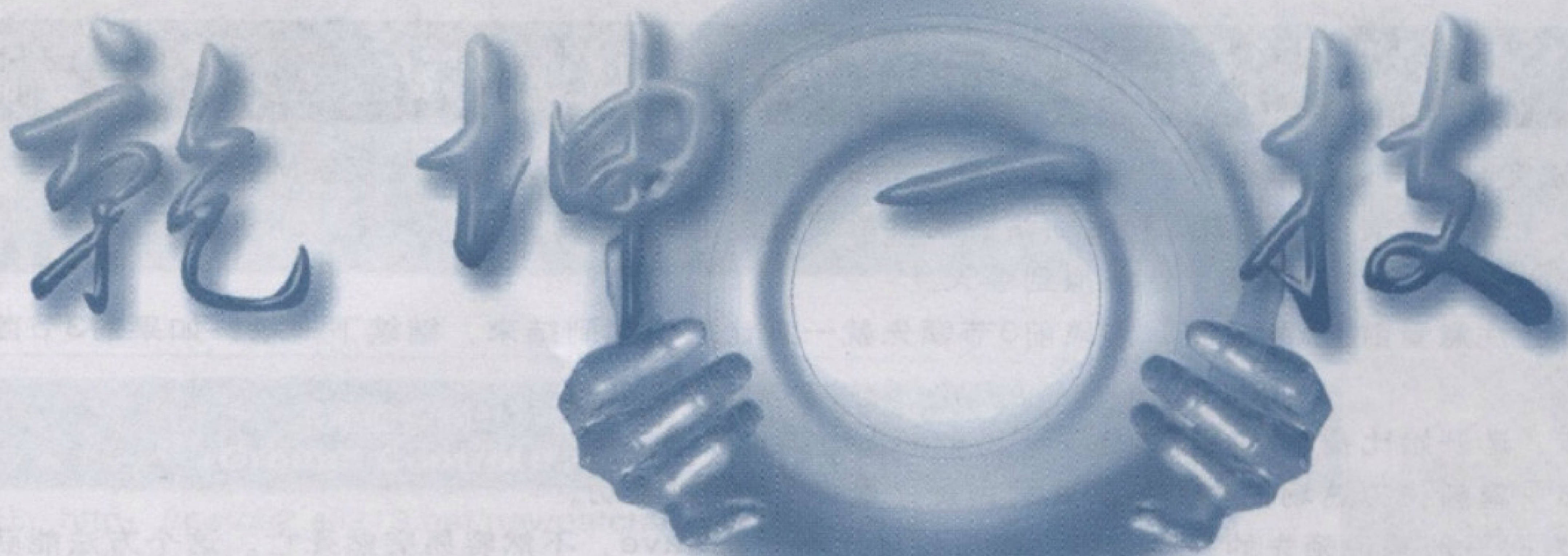
“满足我最后一个愿望吧。”呼噜说，达达用力地点了点头。

“听我讲完我的名字吧，尊重一个矮人战士的荣耀，至少让我告诉你我的名字。二十年来，从来没有人愿意听完我的名字……”

他开始喃喃自语，声音越来越低。在这样的低语中，达达无力分辨出他的话来，直到最后声音再也听不见。他只知道第一个音是瓦伦，那是被众神创造的第一个矮人的名字。

这时候，他想起了地精乘务员的话来。

战争就是不停地有人死去，谁对谁错又有多大的区别。（完）



"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《要塞2》《地球帝国2》

《真·三国无双3》结局解析

■北京 小Vai

游戏中每个势力的无双模式都各有4种结局，达成这些结局需要不同条件。

通常结局所需条件

1.破关数魏、蜀、吴传分别未达15个、南蛮传未达4个、其他势力未达6个。

2.总击破敌兵数魏、蜀、吴传分别未达3000人、南蛮传未达800人、其他势力未达1200人。

3.每关平均破关时间在20分钟以上。

奋力结局所需条件

1.破关数魏、蜀、吴传分别达到15关以上、南蛮传4关以上、其他势力6关以上。

2.总击破敌兵数魏、蜀、吴传分别达到3000人以上、南蛮传达到800人以上、其他势力达到1200人以上。

3.每关平均破关时间在20分钟以上。

快速结局所需条件：每关平均破关时间在20分钟以内。

稀有结局所需条件

1.破关数魏、蜀、吴传分别达到15关以上、南蛮传4关以上、其他势力6关以上。

2.总击破敌兵数魏、蜀、吴传分别达到3000人以上、南蛮传达到800人以上、其他势力达到1200人以上。

3.每关平均破关时间在20分钟以内。

4.每关平均获得武勋4000点以上。

5.各传分别达成以下条件

魏传："赤壁之战"连环计、东南风、火计事件全部阻止；

吴传："南郡之战"的3个郡早于蜀方制压；

蜀传："成都制压战"引发刘璋降伏事件；

董卓传："汜水关之战"李傕；

吕布传："吕布之乱"打倒董卓方所有武将后过关；

袁绍传："官渡之战"用玩家击破关羽后过关；

黄巾传："黄巾之乱"我方所有武将生存过关；

南蛮传："成都之战"兀突骨生存。

注：结局画面中，通关武将的头像出现后会快速闪过几个武将头像，这是在游戏中跟通关武将亲密度最高的武将，这些武将可能会在游戏中当你处于红血危机时突然出现助你一臂之力，成为你的高级护卫兵。提高武将亲密度的方法是在战斗中多多支援他，或者经常与对方合作双打也可以。反之，如果经常打败某武将，或者和对方单挑，那么这个武将就可能成为你的对头。某些武将之间存在着默认的高亲密度，例如关羽和张飞、刘备和孙尚香等。

实况足球与人对战两招

■北京 秦国强

很多练习《实况足球》的人或许都有这种感受，在和高手对招时，很容易在中场丢球，从而被对方打反击。于是菜鸟们便有了一种攻不进又守不住的尴尬场面。仔细观察，其实不难看出高手都是很少用R1的。

下面介绍两个与人对战时的进攻方法，主要是靠出其不意。

1.在你的控球技术并不是非常突出时，尽量在队伍上压时不要在中路使用△，而是应该在边路，观察己方前锋与对方的后卫平行的一瞬间点△，塞出直传球。

2.高手的中路防守一般都很难突破，但是，有一招他们也很难守住，那就是在30～35米的距离用远射。为什么要选择这个距离呢？因为当进攻球员在这个距离时，对方的守门员站位会很靠前，而这时使用远射来吊对方的守门员是非常有效的。不过这种远射还是很需要技巧的，首先要在30米的距离把远射球员的身体方向摆正，这点很重要，否则球是不会进的。然后就是力量控制。我所用的远射球员是兰帕德，他的力量是88（PES4），把力量槽点到快要满时松开，接着，你所要做的只是在那里等进球了。

NBA Live 2005快速夺取总冠军法

■西安 默子

本方法完全支持夺取总冠军，不完全支持获得王朝/专卖店点数以及获得常规赛MVP等荣誉。

第1步，选择一支喜欢的球队开始王朝模式（常规赛，季后赛）。

第2步，模拟到第1场比赛，选模拟到今天。

第3步，注意看前3节的比赛，如果前3节领先就一直让它模拟到结束，继续下一场；如果前3节落后，继续下一步。

第4步，选开始比赛，然后什么也不干，退回上一页。

第5步，重新模拟这场比赛，直到胜利为止，最多3次就能成功。

季后赛时一般来说领先的几率较小，建议每场比赛前都Save，不然容易突然死亡。这个方法能获得的荣誉比较有限，只有最佳教练和总决赛MVP两项，这两项都是99%能获得的，并有一定几率获得月最佳球员。如果你选择有加内特、邓肯、奥尼尔、基德、沃克（不知道为什么会是他）的队伍，会有较高几率获得常规赛MVP，本·华莱士有较高几率获得最佳防守队员。如果想获得最佳新秀，就需要把球员名单里希望得奖的球员调整到主力位置，不然成功率不到1%。最佳第六人、进步最快奖则基本不可能获得。P

《地狱神探》（康斯坦丁）各BOSS打法

■北京 张旭

BOSS1（VERMIN DEMON）：这家伙由一群蛇鼠组成，开始时枪械攻击对它无效，你必须与它进行近身肉搏，攻击一段时间后，它的主体会散掉，这时用枪攻击地上的老鼠会使其受伤（推荐用双枪），打得准的话一次就可将它干掉。

BOSS2（KAN-GORE）：一条巨大的蛇，在一圆形场地中央。它的攻击方式分为撞击和吐火，攻击它的身体伤不了它，它的弱点是吐火的嘴，推荐用射钉枪打，另外血不够的话可在场地边缘找到不少水瓶。

BOSS3（BEHEMOTH）：巨人怪，力量惊人。在游戏中出场3次，比较难对付，它的弱点在两肩和胸部的红色部位。这3处面积较小，所以瞄准点再打，推荐用弓弩。当它吸你时不要跑，用黄金枪打它，它会立马用手护住弱点，你再跑开换弓弩射它。

BOSS4（BALTHAZAR的秘书）：大厦中的一个小BOSS，她会施法，在身体周围布上一层防护盾，任何攻击都伤不了她丝毫。看见墙面上的巨幅画像了吗？那才是她的真身，用枪把它打碎就可干掉她。

BOSS5（BALTHAZAR）：跟他硬拼就是找死，他用火炎术两三下就可把你烧死，再加上空中有两只怪物喷火助阵，对付他还真有一定难度。开始时你先躲在柱子后面，用弓弩打天上的怪物，法力一满就使用防护盾牌法术，冲出去用黄金枪朝BOSS脸上招呼两枪，打完后立刻躲回去，重复上述步骤，一会儿就让他毁容。

BOSS6（GABRIEL）：她是天使，空中攻击是她的主要方式。她的闪电攻击带一定的跟踪性，主角不能离她太近。远距离时用弓弩，近身用射钉枪，她比较好对付，耐心点，打败她只是时间问题。

BOSS7（MAMMON）：撒旦之子，一上来立刻朝女警官使用驱魔术，她会回到正常世界，接下来就是对付撒旦之子。捡起泳池中央的匕首后专心打周围的怪物，打不过来就用闪电术，打扫干净后BOSS会落到地面，上去给它一刀，它会把你震飞后又回到空中，捡起掉落的匕首，重复上述步骤，3次就可把它打回地狱。P

CS 1.6中的AWP使用技巧补遗

■安徽 王伟琦

大软的“乾坤一技”栏目曾登过AWP的使用技巧，在CS 1.5中，狙击枪可像那篇文章中提到的那样使用。很多人使用AWP喜欢开一枪后，然后开盲狙，这基本上是依赖换枪前对准星的感觉，但有时候延迟会使你还没换出AWP就被别人打死了。在CS 1.6中，由于加了AWP开镜延迟，使得AWP不能实现瞬间开镜开枪了，所以很多人抱怨1.6的AWP不像原来那样可用性高了（所谓的延迟就是指你在按下鼠标右键开镜后得过0.05秒才能完全开镜）。下面介绍一个我个人在观看很多高手的Demo后得出的AWP在CS 1.6中的使用技巧：首先你开镜瞄准开枪以后不要习惯性地换出手枪，而是在不换枪的情况下直接瞄准敌人后点击鼠标左键再射击敌人。有人会说，不开镜的AWP弹道一点都不稳定，的确是这样，但这个方法是在你开镜打完一枪后，系统默认从你开完第1枪到第2枪的瞬间，狙击镜其实是还开着的，只是你看不到而已，所以很多人忽视了这一点。希望大家能掌握好这种方法，让AWP的威力更加强大。P

发生了点不愉快的事：游侠会员原创翻译并制作的某大作汉化包，被人仅仅换了一个署名就开心地成为自己的东西了，甚至连补丁说明和原作者特别修正的作弊码等都没改动，堪称“忠实于原著”。在这里我们呼吁大家自觉保护原创者的权益。欢迎任何组织或个人在我们发布的各原创汉化包的基础上改良，但请不要抹杀原作者的劳动，保留署名是最起码的尊重。

■游侠补丁网 水寒



《地面控制Ⅱ》官方简体中文汉化包
（Ground Control Ⅱ：Operation Exodus）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch20/GC2E2C.exe
使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。
补丁效果：将游戏汉化为官方简体中文版。（游侠论坛版主Poseden根据官方简体中文版制作）



《生存危机》补丁
（Still Life）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch20/slcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《神偷3——死亡阴影》（简体中文版）补丁
（Thief3：DeadlyShadows）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch20/t3cncd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。（游侠网及CFB组织高手小旅鼠独家制作发行）



《地球帝国Ⅱ》原创简体中文汉化包第2版
（EmpireEarth Ⅱ）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch20/ee2cn2.zip
使用方法：将压缩包内的Db.zip文件覆盖到Sierra\EmpireEarth Ⅱ\zips下，注意不要解压此文件。
补丁效果：汉化了游戏界面、帮助文件、游戏设置及提示语、军事单位及提示语等，本补丁将持续更新。（感谢游侠荣誉会员失真音原创制作）



《魔域反攻》补丁
（Pariah）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch20/Pariahcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录即可。
补丁效果：游戏和使用编辑器时无需放入光盘。



《要塞2》游侠原创简体中文汉化包最终完美汉化版
（Stronghold2）

下载地址：http：//patch2.ali213.net/newpatch20/sh2cn4.exe
使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。
补丁效果：完成了全部游戏内容的汉化，总翻译量近10万字。（游侠汉化组wwsjyh、lengo、Grace、HYAN、Hardy、Shujia联合制作）

星球大战：旧共和武士II——西斯君主
Star Wars Knights of the Old Republic II：The Sith Lords

进入游戏安装目录，用记事本打开Swkotor2.ini文件。在"Game Options"下面加入："EnableCheats=1"，玩游戏时按"`"键，这时你可能会看不到控制台弹出。不过直接键入密码，即可得到相应秘技效果。

settreatinjury #：社仪值上升到#级（#为数字，下同）
setdemolitions #：设定破坏力值
setstealth #：设定秘密行动力值
setawareness #：设定知觉
setpersuade #：设定说服力值
setrepair #：设定复原能力值
setsecurity #：设定警觉值
setstrength #：设定力量值
setdexterity #：设定灵敏度
setconstitution #：设定体格值
setintelligence #：设定智力值
setwisdom #：设定学识值
setcharisma #：设定魅力值
addexp #：设定经验值
givecredits #：得到金钱
givedarkside #：得到黑暗指数（不键入数字可得到最大值）
givelightside #：得到光明指数（不键入数字可得到最大值）
addlevel #：升到#级
giveitem #：增加当前选择物品数量
revealmap：看到当前整个地图
infiniteuses：无限使用物品
invulnerability：隐形+不死
heal：加满血和大能
givecomspikes：得到99个Comspikes
whereami：显示你在地图中的位置
givemed：得到100血包
giverepair：得到100高级修复包
givesitharmour：得到100装甲
turbo：移动加速
restartminigame：重新开始小游戏
bright：夜视
giveitem：获得物品

例：giveitema_belt_01，得到Adrenaline Amplifier（物品名称在此就不一一列举了）

《过山车大亨3》补充秘技
RollerCoaster Tycoon 3

将游客名字改成以下名称，便可开启相应秘技：

John D Rockefeller：金钱增加10000元
Jon Roach：建造所有不可搭乘的设施
Sam Denney：建造所有可搭乘的设施
James Hunt：得到一辆四轮马车
D Lean：开启飞行摄影机编辑路线
Mouse：所有游客往下看地面
ATI Tech：所有人物移动速度加快
Make Me Sick：所有游客呕吐生病
Jonny Watts：透过游客眼睛看世界
Atomic：制造大爆炸，毁坏游乐园

《战争行为——直接行动》秘技
Act of War：Direct Action

按回车后输入以下密码即可：

FORTKNOX：得到$1000
KEYHOLEMASTER：地图全开
INEEDALLTECHNOS：开启全部技术、无限能源、无限透支款3项
YEEPEEKAYE：在屏幕中丢下核武器

星球大战之共和国突击队
Star Wars Republic Commando

FreezeFrame #：固定帧率延迟#秒，让游戏进入慢动作模式
ChangeSize #：把玩家的人物尺寸改为#，可变为大头模式
Teleport：瞬间移动，把人物传输到他面对着（光标呈十字时）的平台上面
HOG：敌人一击必死　　Fly：飞行
Walk：关闭飞行
Ghost：穿墙
Fierfek：加满弹药
Invisible 1：隐形开
Invisible 0：隐形关
TheMatulaakLives：切换无敌模式
Lamasu：开启所有关卡
Darman：跳到下一关
Slomo #：改变移动速度。如：Slomo 2，移动速度加快2倍；Slomo .25，移动速度减至原来的1/4
SetJumpZ #：可跳跃的高度
SetGravity #：设置重力
SetSpeed #：改变游戏速度。如：SetSpeed 2，游戏速度（包括敌人的速度）增加2倍
KillAll：杀死指定层数的敌人
KillPawns：杀死所有队友
SmiteEvil：杀伤当关半径内的所有敌人
BlindAI 1（或BlindEnemies 1）：敌人对你视而不见
BlindAI 0（或BlindEnemies 0）：还原敌人的视力
DeafAI 1（或DeafEnemies 1）：敌人听不见你行动声响
DeafAI 0（或DeafEnemies 0）：还原敌人的听力
Loaded：得到所有弹药
AllWeapons：得到所有武器

超人特攻队
The Incredibles

在游戏中按下Esc键出现输入窗口，输入以下密码即可得到相应秘技效果：

HI：重新播放开场动画
GAZERBEAM：获得光束
SMARTBOMB：杀掉眼前的一切
SHOWTIME：无限超能力
EINSTEINIUM：变成大头
DEEVOLVE：变成小头
DASHLIKES：永远冲刺
DANIELTHEFLASH：奔跑速度加快
BWTHEMOVIE：开启慢动作

新浪、大众软件联合讨论征集活动第九期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

“大菠萝Online”你希望它是什么样子？

《魔兽世界》打开它的大门后，一个新的网游天地出现在我们面前。关于《魔兽世界》的好评不断，甚至有人称其为目前最好的网游。毫无疑问，《魔兽世界》为以后的网游设立了新的门槛。

现在，据说暴雪公司的另一款重量级游戏产品——“大菠萝”Online（暗黑破坏神网络版DIABLO Online，讨论中称其大菠萝OL）也在制作中。这款经典游戏的网络版，能否达到《魔兽世界》的水准？或者，你认为它完全不需要和《魔兽世界》比较？

你希望大菠萝Online是什么样子的？如果你是游戏的设计师，你会设计何种职业和任务？欢迎发挥奇思妙想的创意，描述你心目中的暗黑破坏神网络版的神秘世界。

萝卜青菜，各有味道

新浪网友 sosa1215

希望暴雪能考虑更多地加入竞技元素，更好地处理好平衡性问题。DIABLO系列是可以考虑成为电子竞技项目的，为什么RPG类就不行呢？比的就是玩家的操作，对装备的理解，对对手选择的预判，TVT的话还要考虑配合问题。当然，运气也很重要。

新浪网友 61.23.82.*

比“暗黑2”画面精美，网络功能更加强大，就很不错了！

新浪网友 王ww_119

改什么都可以，但不要改了“暗黑”里那神秘而充满诱惑的套装系统……想想都流口水。

新浪网友 huchimana

“暗黑OL”可能会职业偏少，只有7个，而且种族也会少。如果说要出OL的话，希望暴雪公司能增加一些新的内容，不单单是D2的。

新浪网友 bbiuy5310

我很喜欢“暗黑”的游戏视角，现在的《魔兽世界》虽然是3D效果，但感觉不是很好，怪怪的。希望“暗黑OL”能吸取《魔兽世界》和“暗黑”的各自优点，制作成一个比《魔兽世界》更优秀的网络游戏。

晶合后院 terson

“暗黑”好像是现在RPG网游的老祖宗了吧？只希望在画面上和游戏性上有所进步，最少应达到WOW的标准。

晶合后院 faithlove

我感觉应该走旗舰工作室那款游戏的路子。当然肯定有无数的新花样，或者是将别人的东西改出的新花样，否则那就不是暴雪的了。

晶合后院 萨尔那加

装备丰富，操作和“暗黑2”雷同左红右蓝；职业再平衡一下，角色都削弱点，让玩家无法完成任务或者完成任务很艰难。

晶合后院 第九艺术498

我在玩一款游戏时，很注意它的操作界面。许多游戏好玩但界面很一般或简单。操作界面好比是遥控器，用它来控制游戏方方面面。操作界面做得不完善不仅是一个技术问题，更是游戏开发商对游戏制作的态度问题。

我认为创新+品质是网游开发的取胜之道之一，除了保证游戏在单机时代的可玩性，更要保证其互动性与平衡性。祝愿WOW走得更远，“大菠萝OL”也能顺利“出炉”！

晶合后院 JJMsoft

“魔兽世界”的系统可说是完美的，任务多，职业多，还有生活技能，让玩家真正体验游戏人生。所以我觉得“暗黑OL”没必要再走“魔兽”这条路线了，或者说，它可换一种形式。最好是不要刻苦级的。说不定“暗黑OL”又可给我们的网络世界带来一次革命！

晶合后院 血色玩偶

首先，不能看到“韩国泡菜”的阴影，还有恶意PK和外挂。我希望“大菠萝OL”的战斗模式可照以前的搬，而对于职业（可参照一下《墨香》）问题，我觉得不要固定了，让其有自由的发展空间。至于怎么发展，那就是玩家的事了。职业技能不要过多，应适中。然后就是聊天的问题了，希望能像《幻想春秋》一样可语音聊天，NPC引入真人配音。任务要多且新颖，并对一次性做多少个任务给予相应的奖励（这个可参照《剑侠情缘Online》）；同时对生活技能应更人性化（这个可参照《幻想春秋》）。另外，对于原作的宝石炼化系统我非常喜欢，希望OL版也能延续并做得更好。

另类声音

新浪网友 踏雪寻梅客

当“大菠萝OL”真的面世时，我该选择谁？WOW还是大菠萝OL？

新浪网友 discover1080

等“大菠萝OL”出来，WOW你也玩得差不多了。

新浪网友 212.18.5.*

有双重选择是玩家的幸福，比没有好玩的游戏要幸福多了。

新浪网友 混世魔王online

“暴雪出品，必属精品。”每个游戏都有它自己的特点和优势，暴雪也会坚持把游戏做到最好。我们要做的就是用心来欣赏这独一无二的经典。

新浪网友 210.10.42.*

不要OL！要单机版的3代！





（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

聊天室164期 本期OP 生铁

林晓：生铁很重要，见http://china.shengtie.com中国生铁网（这不是广告）。啊，生铁同学最近很精神呢……

TOP TEN投票的理由

本来要全选金山的！可只能选5个啊！ (60.164.39.62)

换过几款虚拟光驱软件，感觉还是"酒精"界面友好，操作简便。 (219.243.34.237)

要不不选，要选就选实用的。往往最容易忽视的，就是最好的。 (211.91.111.80)

QQ挤着肥胖的身子对网际快车说："我说你快点……"网际快车很不服气地说："你这么重，要我怎么快？" (211.91.111.74)

游戏也疯狂

网友 无名

有人朝在黑板上写字的老师扔粉笔头——这叫盗贼；
被老师发现并走向那名学生——这叫拉怪；
另一名学生嘴里嘟囔句XXXX——这叫战士；
老师走向后者——这叫吸引仇恨；
后者假装睡觉——这叫防御姿态；
老师摇睡觉学生——这叫成功吸引仇恨；
学生用书挡老师的手——这叫增加仇恨；
老师把书抢过来扔在地上——这叫怪物攻击主坦克；
书快用完了——这叫主坦克没血了；
同桌偷偷地把书递给睡觉学生——这叫牧师；
有人在后面扔粉笔头——这叫法师；
有人把小强或老鼠扔在老师旁边的地上——这叫术士；
有人又递书又扔粉笔头——这叫萨满；
有人又扔小强又扔粉笔头——这叫猎人；
有人递书被老师发现后说："我爸爸是教育局局长"——这叫圣骑士；
有人在后面假装猫叫，增加混乱气氛——这叫德鲁伊；
老师发怒了回到讲台——这叫仇恨失控；
老师叫来了教导主任——这叫Add；
明天开家长会——这叫团灭。

用外挂的苦衷

小人躲在大哥身边，手中有弓又有蓝，刷怪乐无边。
谁知那红人甲，他偷袭不留情，欺负小孩目无天，抢我经验费我钱。

我大哥跟他来翻脸，惨被他一枪来戳穿。
路人骂他没屁眼，反被他跟踪三五年，偷窥了一百遍呀一百遍。最后精神崩溃，死于电脑前。
他还将我弟兄，逐出了中原，流落到延边。
我为求雪血仇，只有埋伏在塔尔寺前。
谁知那红人甲，实在是淫贱；知道此情形，挖坑在寺前。
疑是银河落九天。
小人土大力，残命得留存；可怜老哥他魂归天，此恨更绵绵。

为求报兄仇，唯有登录外挂站。一面防木马，一面下软件，誓杀红人甲，手刃仇人意志坚。
从此作弊伴身边，我铭记此仇不共戴天。

OP：看了这个，不知怎么，反而哑然失笑。

游戏迷的军训日记

×月×日 随大部队来到军训基地，发现一间小小的屋子可支持12人口。找教官理论，被认为人族应享受与虫族和神族的同等待遇，遭训斥。

×月×日 去食堂吃饭，发现人多宝少，所有人一哄而上抢之，第一个反应是开红杀人。

×月×日 觉得自己的血和蓝严重不足，但寻遍基地，没有卖药的NPC，没有宝箱，郁闷。

×月×日 深夜，在床板上为后来人留下攻略一：清晨8点至8点15分，出营房向北，至围栏处，觅一老头；与之交谈，可得物品。

×月×日 训练走正步。在人群中战战兢兢，认为战斗单元过于密集，随时担心遭受范围攻击。

×月×日 深夜，在床板上留下攻略二：营房厕所可产生持续毒伤害，与之交战要迅速，并建议配备+3以上的口罩。

×月×日 今天练习打靶。子弹用完后，习惯性地把枪扔出去；手在腰间摸手枪，眼睛在地上寻觅别人掉的枪，再遭训斥。

×月×日 洗澡途中，遭遇洗澡归来的女法师的精神攻击，攻击效果持续至深夜。此外发现女法师们均遭遇不同程度火系伤害，无比心疼。

×月×日 夜间在营房抽烟，遭遇恶意PK，怒。四处寻人加盟，欲掀起行会大战，被GM制止，恶名值急剧上升。

×月×日 练习匍匐前进，误中地雷，遭受多点伤害，决心回去后强化装备。

×月×日 深夜，在床板上留下攻略三：厨房外有怪兽，攻击方式为主动攻击，攻击范围极远，攻击力极强，移动速度极快。

×月×日 格斗训练，被对手轻松K.O.三次；躺在地上昏昏沉沉，幻觉自己用八稚女为对方毁容。

×月×日 参加战术演习班，练习快速穿过烟雾弹区域。但每次教官释放烟雾弹后，总是快速后撤寻找墙角或掩体，被除名。

OP：女法师为什么遭受火系伤害？这是我真正关心的。

好软件就如同活泼的姑娘

■晶合实验室 生铁

提笔写这个榜评之前，正是5月里的一个明媚下午。我百无聊赖地站在单位厕所的窗口旁，看着窗外在微风中摆动着的杨树和槐树的枝叶。楼下的街道上，间或驶过一辆尾气超标的拖拉机。我深深地呼吸着郊区的甜美空气。在我边上单间里的马桶上，又不知蹲着我的哪一位同事。

我刚在楼下吃了午饭回来。我吃了两个馅饼，一碟口条，还喝了一扎啤酒。我困得要命。我为什么困呢？因为我们的老大King本周赶赴美国参加E3了！所以，没有人管我了；所以，我昨晚睡得很晚，今早上班也来得很晚……

可我还是没有睡够，感觉仿佛我也在和King一起倒时差。

林晓姐姐的声音在走廊里响了起来——“生铁！生铁呢？快交榜评！”我边上的几个小门紧闭的马桶单间里，立刻同时响起几个此起彼伏的声音，“他在这儿呢！”

被林晓揪回到座位上，我又受到了另一个打击。我收到了老大King发来的E-mail，他说在美国很不容易，实在找不到旅馆，只好住到好莱坞的星光大道上……这真是毫无天理，他徜徉在大洋彼岸的星光大道上，我却坐在这间郊区的屋子里写榜评。

我坐在电脑前。

我还是坐在电脑前。

我看着这些名字：Windows优化大师、网际快车、超级兔子魔法设置、金山毒霸……有一种恶从胆边生的感觉。

但是，说句心里话，如果让我选择一辈子在星光大道上徜徉，比起来，我更喜欢一辈子在电脑上摆弄各种软件——我是说假设二者只能择其一的话。

我喜欢电脑，喜欢用电脑工作和娱乐的最大原因，就是它的直观和生动形象。这是我迷恋电脑的最原始原因，也是至今不变的原因。我真喜欢一款软件里的那些小图标和小箭头。

我对电脑软件最美好的记忆，是这样的：记得最早玩《狼穴3D》（Wolfenstein 3D）时，我打开它的Option界面，然后告诉我妈妈说我正在研究一款软件，里面全是英文。我妈妈感到很高兴，我也感到很高兴。等她离开后，我继续我的“杀戮”勾当。

榜评有什么好说的呢？它是好事，可以让使用电脑的人找到自己喜欢的软件。每个DIY电脑玩家，装好电脑操作系统后，只要把《大众软件》上这些软件都装一遍，基本就可以了。别忘了装“经典名人堂”里的软件。

我看了看这次的榜单，连续几个月名列榜首的Windows优化大师我是从来不用的。瑞星杀毒软件、金山游侠、紫光拼音输入法、3721中文网址、超级兔子魔法设置和金山快译我也从来不用。新浪朗玛UC我很早前用过，是它的开发公司里一位很可爱的女孩推荐给我用的；我还有个很好的号码，但是现在也遗失了。当时我打开UC后，里面唯一的好友就只有那个女孩，真是索然无味。现在看到它的上榜，觉得也不错。我不希望中文即时通讯软件领域被QQ和MSN独占，而且我也没想到WPS Office会上榜。再三与林晓核实后，我发现是真的。

我记得在去年的排行榜中，Photoshop的名次也很高。那是我非常钟爱的软件，也是这个排行榜里唯一能用来干点正事的软件（杀毒和系统优化软件不算），但是现在它不在其中了。

想想看，如果这个排行榜里前20名都是下载软件和影音软件，的确挺可怕，显得我们的电脑用户有点不思进取。但如果前19名都是杀毒软件（第20名还是《金山快译》），那更可怕！

写到这里，突然想起上一次写榜评，写的也是软件排行榜。于是乎我突然感悟到，一款好的软件，对于我来说，就如同一个活泼的姑娘。而我对活泼的姑娘是不太感兴趣的，我更喜欢文静的姑娘。我把游戏就看作文静的姑娘，因为文静的姑娘狂野起来，更要我的命。P

编辑推荐软件 推荐编辑 生铁

天网防火墙：正如健康是人的一切社会生活的最根本保障；防火墙也是网络生活中保护自己最基本的一层护甲，比杀毒软件更重要。天网简单易用，适于各种层次的用户。

BitTorrent：自私地说，我也喜欢下载点东西，而BT在某种程度上也符合网络精神原旨。

Microsoft记事本：我的一切事业和理想的发展，都离不开这个工具。它是我的笔和纸，是我的武器，是我的蹬山靴，我爱记事本……

TOP TEN

龙虎榜 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.5Build5.320	1	835	○	鲁锦
金山毒霸	2005	2	651	↑	金山公司
网际快车	1.65	3	605	↓	JetCar软件工作室
瑞星杀毒软件	2005	4	581	↑	北京瑞星公司
WinRAR	3.5Bate2	5	491	↓	Eugene Roshal
金山游侠	V	6	483	↓	金山公司
Windows Media Player	10.0	7	454	↑	Microsoft
Real Player	10.5Gold中文版	8	446	↑	RealNetworks
紫光拼音输入法	4.0ml测试版	9	403	↓	清华紫光软件股份有限公司
3721中文网址	2.81Build806	10	398	↓	国风因特软件有限公司
超级兔子魔法设置	6.75	11	370	↓	蔡旋
金山快译	2005	12	351	↓	金山公司
金山影霸	2003	13	342	↑	金山公司
虚拟光驱	7.12	14	282	○	东石软件公司
Alcohol120%	1.9.5.2722	15	246	↑	Alcohol Soft Development Team
Winfax Pro	10.0	16	214	New	Symantec
天网防火墙	2.7.3.0331	17	197	↓	众达天网技术有限公司
金山词霸	2005	18	185	↓	金山公司
WPS Office	2003	19	183	↑	金山公司
新浪朗玛UC	2005 I Beta3	20	162	↑	朗玛信息技术有限公司

本榜所列软件版本号截止于2005年5月23日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	7.0
Winamp	5.05
腾讯QQ	2005
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V9

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡；网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/；手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet（网际快车）1.65简体中文版	8 456 300
2	RealONE Player 2.0Build 6.0.11.872简体中文版	8 051 156
3	WinRAR 3.42简体中文版	7 905 301
4	腾讯QQ 2004 II 正式版	7 616 982
5	豪杰超级解霸3000英雄版	6 542 769
6	Microsoft Media Player 9简体中文版9.00.00.2980	6 089 163
7	影音传送带（Net Transport）1.93.275	4 016 587
8	Winamp 2.95简体中文汉化标准版	3 592 143
9	极品五笔输入法6.0 Build	3 069 874
10	木马克星iparmor 5.47Build0512简体版	2 576 199

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN